MOON TYCOON

MAGYAR NYELVŰ
TELJES STRATÉGIAI JÁTÉK!

Utazz a csillagokon túlra, küzdj meg az ellenséggel és fedezd fel az univerzum titkait! Irányítsd a kolónia életét, az épületektől kezdve, a kultúrán át egészen a kutatási programokig.

+3 BONUSZ JÁTÉK:

- SUPER MARIO FUN
- BUBBLE GHOST
- F1 SPIRIT

HALF-LIFE 2 teljes guide

PRINCE OF P. WW végigjátszás

MYST IV teljes guide

CD GAMES

2004/6 - DECEMBER ▫ ÁRA: 1195 FT

HALF-LIFE 2
MEGAGUIDE
10 OLDALON

2004 LEGTUTIBB
+1000
CHEAT KÓDJA!

13 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Half-Life 2
- Call of Duty: UO
- Rome: Total War
- Lord of the Rings: The Battle for ME.
- Medal of Honor: PA
- NfS: Underground 2
- The Moment of Silence
- RollerCoaster Tycoon 3
- Prince of Persia: WW
- Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
- Tribes: Vengeance
- Axis and Allies
- Myst IV

TELJES JÁTÉKOK:

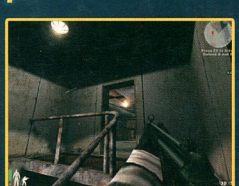
Moon Tycoon ▪ Gringo
F1 Spirit ▪ Robotector
Super Mario Fun ▪ Crystal
Toy Trouble ▪ Pong De Luxe
Project Atlantis ▪ Gridhunt

DEMO, VIDEO:

Settlers V ▪ Flatout
Prince of Persia: WW
Moment of Silence
Painkiller: Battle Out of Hell

EXTRA AJÁNLAT:

CPU Killer
Counter Strike 2D
Retro Compo 2004
Oxygen Phone Man.
True Combat Elite



Nyomd le a riválisokat Nokia N-Gage™ QD játékgépen!

És hogy végre mindenki lássa, mekkora spíler vagy, kaparintsd meg a tíz O'Neill HUB multimédiás snowboard dzseki egyikét a beépített MP3-lejátszóval és Bluetooth egységgel együtt.

Ehhez nem kell mást tenned, mint megvásárolni N-Gage QD-det 2004. december 1. és 24. között a Saturn áruházak valamelyikében **bruttó 49 900 Ft-ért.**

Részletek az áruházakban és a www.nokia.hu weboldalon.

Saturn Buda
Mammut
1024 Budapest,
Lövőház u. 2-4.
Tel.: 336-3200

Saturn Pest
Europark
1091 Budapest,
Üllői út 201-231.
Tel.: 348-4000

O'NEILL

Vezeték nélküli többszereplős játék

- Exkluzív N-Gage™-játékok
- Játékok a legnevesebb fejlesztőktől
- Exkluzív szolgáltatások az N-Gage Arénában
- Vezeték nélküli többjátékos mód GPRS és Bluetooth kapcsolaton keresztül
- Gyors és egyszerű kártyacsere
- Zsebre szabott méret
- Mobiltelefon
- Szervező funkció (PIM)

n-gage.com/qd

N-GAGE ARENA

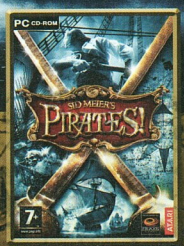
N·GAGE NOKIA

SATURN

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia, az N-Gage, az N-Gage QD és az Ashen a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye.

SID MEIER'S PIRATES!

VÁG A KARDOD
VÁG AZ ESZED
VÁGD LE MINDEN ELLENFELED!



7+
www.pegi.info

PC CD ROM

WWW.PIRATES-GAME.COM

DEVELOPED BY FIRAXIS GAMES

ATARI

© 2004 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. All trademarks are the property of their respective owners. Manufactured and marketed by Atari Europe SASU.
Sid Meier's Pirates! © 2004 Firaxis Games, Inc. All Rights Reserved. Pirates!® is a U.S. registered trademark. Firaxis Games is a trademark of Firaxis Games, Inc.

Sziasztok!

Egy hatalmas ordítással illik kezdeni a mostani intro-t: MEGÉRKEZETT!!!!!!!!!!!!! Bizonyára kitaláltátok, hogy a nagy és szokatlan tetszésnyilvánítás a Half-Life második részének szól, mely sokáig borzolta a játékos idegeket botrányaival és őrületesen jól kinéző screenjeivel, de most végre tollhegyre szúrtuk ökelmét is!!! Röpke 10 oldalas GUIDE-unk az utolsó pillanatban született, s mikor ezek a sorok íródtak, a lap első fele már elkészült a nyomdában, de megérte szervezkedni egy kicsit, hogy mi legyünk az elsők kis hazánkban a játék végigjátszásával...

És hogy milyen lett a program? Bizonyára még fogunk irogatni itt-ott a Half-Life 2-ről, azonban az már bizonyos, hogy a Valve nagyot alkotott, ismét bőven munkát adva az újságíróknak és persze a konkurenciának is... A mostani végigjátszás persze nem térhet ki minden apróságra, ezért további érdekességek bemutatására számíthattok lapunkban.

Azonban az élet nem állt meg amíg vártunk a HL2-re, bizonyítja ezt az is, hogy egy csomó nagy név került be a gyűjteménybe. Említést érdemel a Myst IV, a Need for Speed Underground új része és persze a Prince of Persia folytatása is. A háborúk szerelmesei is megtalálhatják kedvencüket oldalainkon, legyen szó fantasyról (Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth), vagy történelmi helyszínről (Rome: Total War), vagy persze modernkori háborúról (Call of Duty: United Offensive, Medal of Honor: Pacific Assault). Egyszóval a választék félelmetesen jó, de ezt már megszokhattuk így az év vége felé.

Épp ezért nem is húznánk tovább az időt, lapozzatok hát bele mostani alkotásunkba!

EDGI

TARTALOM

Bemutatók

5 Freedom Force Vs. The Third Reich
6 Pariah

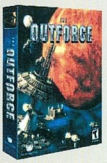
Végigjátszások, Guide-ok

8 Half-Life 2
18 Prince of Persia: Warrior Within
26 Call of Duty: United Offensive
32 Myst IV: Revelation
40 Need for Speed Underground 2

44 Medal of Honor: Pacific Assault
48 The Moment of Silence
52 The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
60 Rome: Total War
68 Tribes: Vengeance

Tippek, trükkök

74 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
76 RollerCoaster Tycoon 3
78 Axis & Allies



Következő havi teljes játékunk az Outforce nevű real-time űr stratégiai játék lesz. A programban egy teljesen kiaknázatlan és felfedezetlen űrterületet kell meghódítanunk. Persze akadnak majd nehézségeink is, hiszen idegen fajok háborgatnak majd bennünket, de a lehetséges 120 egységfajta közül bizonyára találunk majd megoldást a fenyegetésre. A program az Imperium Galaktika nyomdokain halad, természetesen a kornak megfelelő 3D-s grafikával, AI-val és programozási megoldásokkal. A következő számunk 2005. február 4-én jelenik meg.

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913, 369-2779

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon:
Half-Life 2

FREEDOM FORCE
VS. THE THIRD REICH

Az utóbbi években a kiadók elárasztottak bennünket második világháborús témájú játékokkal. Legyen szó akár RTS-ről, FPS-ről, repülőszimulátorról vagy éppen kalandjátékról, századunk legvéresebb és legszégyenteljesebb időszaka kifogyhatatlannak tűnő ihletforrást kínál a játékkészítők számára. Úgy látszik, még a legeredetibb alkotásokat is eléri végül a végzet: az üdítően ötletes Freedom Force képregényhősei még az időutazástól sem riadnak vissza, csak hogy a folytatásban (a mai divatnak megfelelően) a Harmadik Birodalommal vehessék fel a harcot.

- **CD Link: Képgaléria**

- **Fejlesztő: Irrational Games**
- **Kiadó: Digital Jesters**
- **Megjelenés: 2005. tavasz**

- **Kategória: Stratégia**

- **Honlap: www.freedomfans.com**

Az első Freedom Force epizód szinte a semmiből berobbanva a 2002-es év egyik legnagyobb kritikai sikerét könyvelhette el magának. A játék maga egy taktikai RTS volt szerepjáték-elemekkel, és a képregények úgynevezett „ezüstkorát" ('60-as évek) idéző hangulattal. Elsősorban éppen a korszak és a stílus remekül eltalált hangulatos ábrázolása, na meg persze a remek játszhatóság tette naggyá az Irrational Games alkotását. Az alapötlet annyi volt, hogy egy szuperhősökből álló csapatot irányítva kellett lenyomnunk a Patriot City-t veszélyeztető válogatott rosszfiúkat és szörnyeket. A jól végzett munka presztízs-pontokat eredményezett, amelyekből újabb és újabb szuperképességekhez férhettünk hozzá, illetve fejleszthettük a régebbieket. Maguk a küzdelmek valós időben zajlottak, ám bármikor megállíthattuk a küzdelmet, hogy parancsokat osztogassunk embereinknek (a'la Baldur's Gate). Az egyes küldetésekre legfeljebb négy hőst vihettünk magunkkal az ennek többszörösét kitevő kínálatból. Ugyan a fejlesztők szívesen hangoztatták egyvelegük eredetiségét, mi jól tudjuk: nincs új a nap alatt. A FF sok tekintetben hasonlított az örök klasszikus Syndicate-re, ami persze mit sem von le a játék, avagy a készítők érdemeiből.

A folytatás megtervezése az „ami jól működik, azon ne változtass" - vezérelv alapján történt. A megszokott játékmenet persze új történeti keretet kapott. Hőseink visszautaznak az időben egy alternatív történelmi korba, amelyben a Harmadik Birodalom a titokzatos X-energia segítségével közel jár a világ leigázásához. Függetlenül attól, hogy ezúttal nácikkal kell felvennünk a harcot, nem vész el a képregényes hangulat. Mindkét oldalon feltűnnek az előző részből ismert szuperhősök, kiegészülve néhány új szereplővel. Ők a képregények „aranykorának", vagyis a negyvenes éveknek a stílusát képviselik. Feltűnik a brit kém, Blackjack, az amerikai pilóta, Sky King, egy francia hősnő, vagy említhetném a gonosz Blitzkrieget is a németek oldaláról. A történet kellően csavarosnak ígérkezik, elég, ha annyit mondok, hogy még egy idegen dimenzióba is ellátogathatunk majd.

A megjelenítésért új grafikus motor felel - a Gamebryo engine (többek között az új Pirates!, az Axis & Allies és a Morrowind is ezt használja) -, amely a kornak megfelelő látványt produkál. Az előzetes képek alapján nem lesz különösebb gond sem a minőséggel, sem a stílussal. Mozgásban persze még szebbnek ígérkezik a játék, köszönhetően a dinamikus megvilágítási hatásoknak. Ezeknek egyébként az esztétikai élményen túl is lesz szerepük kalandjaink során: izmosabb karaktereinkkel kitéphetjük a földből a lámpaoszlopokat, így borítva jótékony sötétséget a környezetre egy-egy lopakodós rész abszolválásához.

Nagy hangsúlyt helyeztek a fejlesztők az AI finomítására. Kis csapatunk tagjai ezentúl sokkal önállóbbak lesznek, külön utasítás nélkül is értelmesen reagálnak a körülöttük zajló eseményekre. A kevesebb pesztrálgatás pörgősebb játékmenetet ígér, amire az ésszerűsített menürendszer és kezelés még rátehet egy lapáttal. Az előző epizód egyik nagy hibája volt a multiplayer játékmódok szegényessége. Ezúttal sokkal kiforrottabb többjátékos lehetőségekre számíthatunk, bár ezekről többet egyelőre nem árultak el a készítők. Az viszont már önmagában is nagy pozitívum, hogy a remek szerkesztővel készített saját hőseinket végre gond nélkül használhatjuk majd netes küzdelmekben is.

Már csak reménykednünk kell, hogy a szép ígéretek mind valóra váljanak, és akkor egy nagyszerű játék még nagyszerűbb folytatását vehetjük majd a kezünkbe a 2005-ös év elején.

Immortal

PARIAH

Bevallottan is First Person Shooter függő és rajongó vagyok, így aki ismer, az tudja, hogy minden új versenyzőt szívesen látok a mostanság igen népszerű kategóriában. Ahogy a megjeleneshez vezető út során egyre több információ lát napvilágot a készülő játékokról, úgy mozognak előre-hátra a kívánságlistámon. Kirívó esetekben azonban előfordul, hogy már a fejlesztés kezdetével a Top10-es várólistába ugrik egy-egy program. A Pariah pontosan ilyen.

- **CD Link:** Képgaléria, Háttérkép

- **Fejlesztő:** Digital Extremes
- **Kiadó:** HIP Interactive
- **Megjelenés:** 2005. tavasz

- **Kategória:** Akció

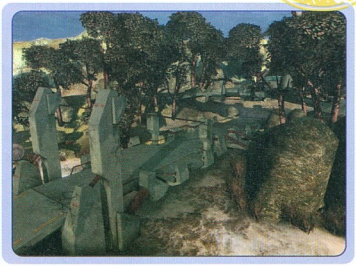
- **Honlap:** www.pariahgame.com

Mint a bevezetőben is írtam, a Pariah bekerült egy számomra előkelő körbe, anélkül, hogy képeket vagy esetleg videót láttam volna belőle. Buta dolog vakon bízni akármiben, de a körülményeket megismerve beláthatjuk, hogy most mégis van okunk reménykedni és bizakodni. Bizonyára mindenki emlékezik még a hat évvel ezelőtt megjelent sikerjátékra, az Unreal első részére. 1998-ban alaposan megizzasztotta a TNT-ket és Voodoo 2-ket (micsoda nyaram volt!), és óriási csatákat vívott a játékosok és szaksajtó szemében a Quake második részével. Mindkettőnek igéző grafikája volt anno, ám az Unreal icipicit más játékélménnyel szolgált, mint a Q2. Isteni zenét írtak hozzá, nagyon jó AI-t, és félelmetesen jó hanghatásokkal kényeztették füleinket. Aki ilyen játékot készít, azt méltán jegyzik a nagy nevek közt. Joggal értetlenkedhet mindenki, hogy miért ások elő egy hatéves sikerjátékot, miért zuhanok nosztalgiahullámba, vagy hogy mi okból említem egy bekezdésben a feltétlen bizalmat és akármi mást. Nem ködösítek tovább. A Pariah az Unreal készítőinek legújabb játéka. Ez megmagyarázza azt a tényt, hogy eltökélten biztos vagyok a játék kifogástalan minőségében. Aki egy Unreal Tournament sorozatot, vagy egy Xbox-os Unreal Championshipet letesz az asztalra, annak megszavazom a kamatmentes, és azonnal folyósítható bizalmat.

TUDTAD-E?

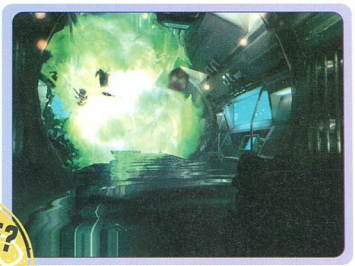
Az Unreal engine következő generációjával 2006 környékén fog megjelenni az első játék.

A Pariah az idei E3-on debütált a nagyközönség előtt, ahol rögtön zajos



sikert aratott. Nem folytatás, nem előzmény, és nem is része egyetlen jól működő franchise-nak sem. Sajnos manapság már az is újdonságnak számít, hogy nem egy ikszedik részt kapunk kezeink közé. Ezzel a lendülettel el is halászta a csodálatos F.E.A.R. elől „a 2004-es E3 legnagyobb PC-s meglepetése" című díjat. Ez már önmagában is egy komoly elismerés, ami pontosan azt az álláspontot takarja, amit én is magaméknak tudhatok: a bizalom megelőlegezését. Szerencsére nem csak a szaksajtó, hanem a játékosok is átszellemültek az E3 után. Mindössze annyira volt szükség, hogy kikerüljenek a játékkiállításon készült kézikamerás felvételek, és felmásszanak az internetre az első screenshotok.

A grafikai motor egy (PR mód bekapcs) végletekig módosított (PR mód kikapcs) Unreal engine, amivel a srácoknak igazán sok idejük volt összemelegedni. Kívülről-belülről ismerik minden bitjét, emellett vérprofik a kóderek, úgyhogy a vizuális bugok tömeges felbukkanására túl sok esélyt nem látok. Már a korai képeken is látszik, hogy a poligonszámot és a textúrák méretét is jó alaposan felturbózták, így a 2005-ben elvárható grafikai színvonalat lazán hozni fogja a Pariah. Ami nagyon érdekes, hogy a fejlesztők párhuzamosan Xbox-ra is készítik a játékot (épp most jelentették be a PS2 portot is, ám dátumot még nem rendeltek a hírhez), méghozzá úgy, hogy a konzolosoknak is ugyanolyan élményt nyújtson, mint a PC-s



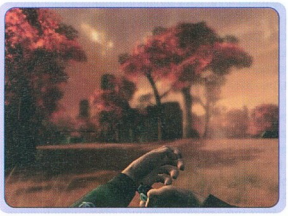
tábornak. Állításuk szerint rengeteg időt töltöttek el a technika csiszolásán, és egészen odáig jutottak, hogy közel PC szintű látványt tudjanak varázsolni a Microsoft konzoljára készült változatba is. Ezt szinte végeláthatatlan optimalizálással, a textúrák méretének minimális csökkentésével, valamint rendkívül okos pályatervezéssel oldották meg - de erről a későbbiekben még szót ejtek.

A videókon is látszik, hogy az animációk rendkívül jól sikerültek, szinte minden karakter mozgása tökéletes, egyáltalán nem darabos, sőt, kifejezetten egyenletes. Ez rendkívül fontos dolog, mert ugyan a frissen megjelent Tribes: Vengeance egy kiemelkedően jól sikerült játék lett, azonban néha (főként az engine-nel megoldott átvezető animációk során) igen szaggatós volt az emberek mozgása, és a gesztusok tárháza minden volt, csak nem emberi. Ügyesen nem lőttek még el minden puskaport a Digital Extremes-es kölykök, így még csak sejtésünk sincs például az arcmimikai rendszerről, és egyéb nyalánkságokról. Azt viszont tudjuk, és láthattuk is az előzetes anyagokban, hogy igen fejlett fizikai motort kapott a játék, és igen gyönyörűen kivitelezett ragdoll effekt kíséretében csuklanak össze élettelenül a likvidált ellenségeink. Valljuk be: amellett, hogy nagy divat a valós (-hoz konvergáló) fizika alkalmazása, még nagyon szórakoztató is, és hatalmas pluszt ad

minden játékhoz, tehát becsüljük meg (a Half-Life 2 gravity gunja sem működne nélküle egyáltalán).

Szép grafika, egyenletes karakteranimáció, király fizikai motor. Jó kis featurelista, de hiányzik még valami, nem? Egy olyan dolog, ami szétszedhet egy játékot darabokra, ha rossz a programozása. Ez a kulcsfontosságú tényező az AI, vagyis a Mesterséges Intelligencia. Amennyiben hiányzik, vagy rossz, az egész játékélményt hazavághatja úgy, ahogy van. A Digital Extremes úgy látszik, hogy ezen a téren sem mondott csődöt. Az egyik videóban volt egy jelenet, amire a reakcióm csak egy vízilóhoz mérhető szájtátás volt, kis híján az állkapcsom is kiakadt. Történt ugyanis, hogy berobbantunk a pályára, száguldottunk a kommunikációs torony felé - az ellen fedezékből lőtt, összehangoltan mozgott -, mi pedig leöltünk mindenkit, viszont egyvalaki még maradt. Ahelyett, hogy nekünk rontott volna akár elbújva, akár szemtől szemben, hívta az erősítést. Nem kockáztatta a nyamvadt virtuális életét, hanem rádión odaszólt a többieknek, hogy „ugyan gyertek már segíteni nekem egy pöttyet!". Ez a momentum nagyon jól nézett ki, remélem, hogy nem szkriptelt esemény volt, hanem valóban az AI hívott segítséget. Ezt a jelenetecskét látva szívesen megveregettem volna a készítők hátát: bravó!

Minden First Person Shooter elengedhetetlen kelléke a kreatívan berendezett fegyverraktár.



A Pariah-ban megtalálható minden régi nagy kedvenc, mint például a nélkülözhetetlen Rocket Launcher, a darálós Assault Rifle, és a pattogós Grenade Launcher is. Manapság vagy ki kell találni egy teljesen új, ötletes fegyvert, vagy a régieket kell totálisan átalakítani ahhoz, hogy továbbra is érdekesek maradjanak a játékosok számára. Úgy döntöttek a Digital Extremes-szes fiúk, hogy ők mindkettőt meg tudják csinálni. Kiötlöttek jó pár saját pusztítóeszközt, ám állítások szerint, ha titokban maradnak még egy darabig, sokkal nagyobbat fognak szólni. Ami viszont kiderült az az, hogy minden egyes fegyver fejleszthető lesz. Úgynevezett Energy Core-ok lelhetőek fel kalandjaink során, amiket belegyömöszölhetünk kedvenc flintáinkba, ezáltal bővítve képességeik listáját, és növelve sebzésüket. Minden következő fejlettségi szintet nehezebb elérni, mint az előzőt, így RPG szerű fegyverfejlődési rendszert kapunk. A legjobb az egészben, hogy ha esetleg a játék feléig a gépfegyverre gyúrtunk, és találunk egy nekünk szimpatikusabb gyilkolószerszámot, akkor semmi akadálya nem lesz annak, hogy az Energy Core-okat kiszedjük a géppityuból, és átpakoljuk frissen szerzett kedvencünkbe. Multiplayer mókák során is él ugyanez a szisztéma, sőt egészen addig fajul a dolog, hogy szinte lehetetlen két tökéletesen ugyanolyan puskával felszerelt játékost találni.

Ha már a többjátékos módról szó esett: mellékelni fogják a Deathmatch, Team Deathmatch, Capture The Flag, Siege és Frontline Assault játékmódokat az onlány harcászatot kedvelő játékosoknak. Ahhoz képest, hogy a Pariah erősen és bevallottan a single player, és sztorivezérelt játékmenetet tartja a fő profiljának, igen nagy figyelmet szentelnek a multiplayer közösség minél könnyebb boldogulásának. Rögtön a megjelenéskor, valószínűleg a játék lemezein lesz elérhető az eszméletlenül hatékony, és mókás pályaszerkesztő, a M.A.P. (Map And Play). Ennek az alapjait az UT level designer programjai adták, viszont a M.A.P. annyira egyszerű, hogy egy 6 éves kölyök is extrajó térképeket gyárthat pár kattintással. A 3D izometrikus nézetből látjuk, és - rajzprogramhoz hasonlóan - különféle „ecsetekkel" változtathatjuk meg a tulajdonságait. Hegyeket emelhetünk a semmiből, bokrokat, fákat telepíthetünk, tócsákat kreálhatunk, vagyis szinte mindent. A kedvencem, hogy nagy épületeket is rá lehet cuppantani a felszínre, amikbe természetesen be is mehetünk. Csakis a képzeletünk szab határt annak, hogy milyen pályát építünk. Az eredményt rögtön meg is lehet nézni. Mindössze három kattintás, és máris bent vagyunk játékosként, az éppen csinosítgatott helyszínen, így rögtön leellenőrizhetjük a legapróbb módosításokat is. Garantálom, hogy ezt imádni fogja a multiplayer közönség!

Mindent összevetve nagyon ígéretes játéknak tűnik a Pariah - úgy, hogy még csak nem is lőtték el minden puskaporukat a fejlesztők. Bízom a játékban, és azok alapján, amiket eddig láttam, megelőlegezhetem a vállveregetést a Digital Extremes munkásembereinek. Reméljük tényleg megjelenik jövő tavasszal, és nem kell rá várakoznunk!

Dante

Háttértörténet

A dátum 2520, a helyszín a Föld nevű börtönkolónia. Dr. Jack Mason, drog és alkoholfüggő tudós szerepébe kell bújnunk. Egy fertőzött alany szállítását kéne felügyelnünk a közeli katonai bázisra, ám a hajó lezuhan a büntetőbolygóra. Mi és a ragályos „kórtól" szenvedő rakományunk egyedül vagyunk ezen a zord alakokkal tarkított (hajdan szebb napokat látott) planétán, de ez így túl egyszerű lenne. A biztonsági rutineljárás szerint 16 óra múlva a Föld-körüli pályán korzózó műhold egy 50 megatonnás nukleáris töltetet fog felrobbantani tengerszint felett, a további biológiai katasztrófák elkerülése végett. Ki is ez a „fertőzött" Karina? Mi ez a nagy felhajtás az atombombával? Az őrök vagy a rabok jelenik a nagyobb veszélyt ránk a börtönkolónián, *esetleg valami más?* Sikerül túlélnünk? 2005 tavaszán minden kiderül!

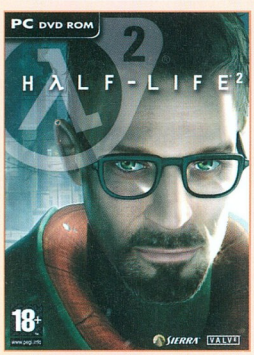
HALF-LIFE 2

FELVEZETÉS

A Half-Life 2 ott folytatja, ahol elődje abbahagyta: újra a trónon ül, bár igazából el se hagyta azt. Szenzációs játékmenet, utánozhatatlan hangulat, olyan tálalásban, ami minden idők egyik legszebb PC-s játékává avanzsálja, ráadásul mindehhez még erőművet sem kér maga alá. A fejlesztők látható örömmel vették kezükbe az „idegen tollakat", a Havok fizikai motort, így szinte minden puzzle, amit meg kell oldanunk (és ez egyben tipp is!) egy-egy fizikai kísérlet, szemléltető modell - nem beszélve a gravitációs fegyverről, mely maga a csoda. Igen, puzzle, mondom, mert ez nem egy agyatlan „megyek előre a sötétben, és lövöm a zombikat" cím. Itt van sztori, vannak feladatok - és (némi kritikai éllel) van és marad pár kérdőjel, ami úgy tűnik, a harmadik részre marad...

A Black Mesa Szövetségi Kutatólaboratórium egy régi, nem használt rakétabázis területén helyezkedik el. A Föld gyomrában titkos projekt folyik: a tudósok kaput nyitottak egy ismeretlen dimenzió felé. Főhősünk, Gordon Freeman 27 éves kutató, a Rendellenes Anyagok Laboratóriumának új munkatársa. Amikor egy rutinfeladatra a tesztkamrába küldik, valami történik: megnyílik a portál, és a Black Mesa nem evilági szörnyek vadászterületévé válik. Freeman kénytelen felvenni a harcot ellenük, és megindul a felszín felé, ám tengerészgyalogosok zárótüze fogadja. Sikerül megmenekülnie, és eljutnia a Lambda-komplexumba, amely az életben maradt tudósok utolsó mentsvára. A kollégák segítségével átlép a portálon a Xen faj által lakott „határvilágba", és legyőzi a hatalmas, pókszerű Gonarchot, majd két másik kapun elér egy bizarr, humanoid, hatalmas lényhez, (Nihilanth), akit szintén legyűr. A harc végén Gordon szemben találja magát egy aktatáskás úrral, aki egyszerűen csak G-Man (a kormány embere) névre hallgat, és munkát ajánl neki „amelyben nincs esélye győzni"...

- **CD Link: Media Player Skin**
- **Fejlesztő: Valve**
- **Kiadó: VU Games**
- **Megjelenés: 2004. november 16.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.half-life2.com**
- **PC.Games teszt: 98%**



POINT INSERTION

Nos, megérkeztél hát arra a küldetésre, melyben, G-Man szerint nem győzhetsz. Valahol Oroszországban vagy, egy totális diktatúrában, és a polgárok nem épp boldogok... Sétálj ki a kocsiból, kövesd az embereket. A kis közjáték után régi ismerős - Barney, aztán futás. Ki az ajtón, fel a létrán, fogj meg egy dobozt (használat, alapban: E), aztán mássz rá és ugorj ki. Menj, amerre lehet, be az épületbe, az őrig, aki rád szól: vedd fel a lába előtt heverő üdítős dobozt. Tedd meg, majd a következő morgására dobd bele a szemetesbe. Átenged, menj előre, balra, jobbra ki a kétszárnyún. A téren irány jobbra, a Terminal Hotel melletti közbe, és jobbra a gazba. Fel a létrán, jobbra, le a kerítés túloldalára. Ki a játszótérhez, a csúszda melletti ajtón be, fel a lépcsőn. Be az első ajtón jobbra, át a szobán, majd ki balra, és a folyosóra, fel az emeletre. Egy ember kiszól, fuss be ahová hív, és menekülés! Kövesd amerre megy. Ki jobbra, fel a tetőre, tempósan, ki a lyukon, fel a pallón, balra, a

két deszkán ki a peremre, végig, míg elérsz egy ablakhoz, mássz be, és fuss ki a folyosóra. K.O.

„A RED LETTER DAY"

Eli Vance lánya, a bájos Alyx sikeresen megmentett. Sétálj utána. A laborban újabb ismerős, Dr. Kleiner. Megkapod régi társad, a HEV Mark-IV szkafandert, az ajtónál feltölthetted energiával. Sétálj a teleporthoz, a mozi után fogd meg a kábelt, és fordulj a konnektor felé, dugd be. Amikor felpörög a gép, a dugalj melletti kapcsolót fordítsd át. Freeman teleportálása nem sikerül, úgyhogy egy előrelépéssel szállj ki a szerkezetből, ugorj le, és jobbra, a trafók közti ajtón ki. Barney bejelentkezik, újabb régi társat kapsz vissza: a feszítővasat - rögtön verd is szét az ajtót. Irány az állomás. Jobbról tüzelnek, fuss balra, be a vagonba, ki a túlfelén, a beérkező vonat fedezékében előre, és mássz be a zöld kocsiba. A végében egy létra, mássz ki, és lépj be az épületbe.

ROUTE CANAL

A folyosón ápold magad, majd verd szét az őröket, már pisztolyod is van. Irány a friss levegő. Egy kis platformon állsz. Várd meg a befutó vonatot, lépj a tetejére, majd jó ütemben a szemben lévő platnira. Menj be, a vörös hordó robban, lőj bele, mehetsz tovább. Kint a lekókadt kerítésen mássz ki, majd boríts le jobbra, a konténerek aljában átjáró - egy Lambda-jel jelzi. Kapcsold be a lámpát, egy láda és egy rács szétverésével kijutsz a szabadba. Az út tiszta, az alagúton kiérve rögtön jobbra a kis ajtón ki, és be a vízbe, előre a rácsok között. A vörös vagon oldalán létra, mássz be. Hopp, egy újabb ismerős: Vortigaunt, de mielőtt rutinból lelőnéd - ők most az oldaladon állnak, a drága fel is tölt energiával. Sétálj ki. Verd szét a raklapot és az állványt, guggolva előre, a szabadba. Ugorj be jobbra, a vöröslő szellőzőbe, balra, a szobában tápolás, majd fel a létrán, lődd le az őrt, és foglald el a gépágyút. Lődd a szkennereket, katonákat, plusz jobbra a kis platformot a hordóval, ami lenyílik. Amikor jobbra fent befut a páncélos autó, menekülj jobbra, a fal mellett, majd végig a párkányon, leesés, balra, a csatornába, itt guggol egy néni. Előre, át a másik lyukon, be a vízbe - fentről lőnek, szedd le őket, majd ki a másik lyukon. A szabadban vagy, irány balra, lődd szét az állványzatnál lévő hordókat, fel a földhalmon, be a lyukba guggolva. Újabb ismerősök: a Barnacle nevű nyelves szépség. Jobbra egész függönyt alkotnak - ám jön a trükk: hajítsd oda nekik a robbanós hordót, elkezdik felhúzni, amikor félúton van, pisztollyal lőj bele kettőt. Odakint a palánk megvéd. Szedd le az őröket (tartsd lenyomva a felfelé úszás gombját, ez a felszínen tart), ha tüzes hordó repül, vissza a palánk mögé. Ha 3 hordó megvolt, gyorsan sprint előre, a létrához, át rajta a másik oldalra. Előre, balra hátul lejtős deszka, ezen fel, majd körbe ugrálva el a jobbvégre, itt be a csatornába. Fizikaóra jön.

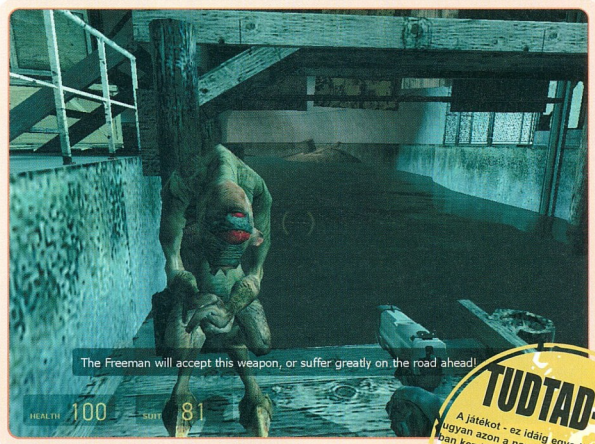
TUDTAD-E?
Mindig keresd a lambda-jeleket ("HL-logó"), legtöbbször utánpótlást jeleznek!

A „libikókára" rakd rá az összes téglát, amit találsz (négyet rá, ekkor már billen, még kettő a másik oldalról), ez lenyomja, fuss át rajta és dobbants jó időben. Kint helikopterek - menekülés! Előre, majd balra, futtában kilövöd a nyelvest. Fel, jobbra, be a kék ajtón. Csiga-

lépcső, jobbra le a létrán, cuccolás, majd vissza. Balra, szedj össze mindent, majd jobbra a két nyelvfüggöny felé. Itt egy hordó, szokásos móka (kettő lövés), majd előre, és a második függöny előtt be balra, itt egy átjáró. Újabb függöny, hordó, majd balra ott a kijárat. Lépj ki, hamar balra, futás a végébe. Tápolj, majd tovább előre, balra, lefelé, amerre az út visz.

Jobbra, hordó szétlő, ez akadályt is, majd verd szét a palánkokat, és máris nyitják az ajtót. Új ellenség: a Manhack nevű dög, lődd le őket gyorsan. Kijárat jobbra, de előtte be a hátsó teremben tápolj. Fuss ki, gyorsan le a csatornába, fentről örök, már SMG is van. Az első kerek légaknás teremben egy oldalcsatorna, guggolva be, zombi mellett élet, páncél és gránát. Irány kifelé, fejest a vízbe, balra van egy átjáró, középen légakna levegőzni. Szedd le a Scannert, majd ki a csőhöz. Balra hátra, fel a lépcsőn, lődd ki az őröket és gyűjtögess, eztán innen ráugorhatsz csőre. A végén ugorj jobbra a hordókhoz, még a gőz előtt, a piros hordót kínáld fel lénynek, aztán bumm. Ugorj át balra, lőszerért, aztán előre, a gőzökre figyelve. Jobbra Lambda-jel, verd szét a lécéket, és mássz le a cső alá, itt egy kis üregben minden jóság. Ki a rács felé, le, a vízbe, előre és fel. Hordók jönnek, hamar fedezékbe (fal vagy merülés). Szedd le az őröket, kétszer jobbra, előre, Manhack-hegyek, beugrókban tápok. Séta ki, a terembe ellátmány, verd szét a rácsot, mássz be, majd a lábad alatti rácsot is pofozd meg, hamar a fal mellé, és gyorsan az egyik robbanós hordóba tűz, a láncreakció lepucolja a legtöbb robotot, amelyiket nem, azt szedd le te. A létrán fel, majd hátra arc, és ugorj a csőre (pár próbálkozás elég lesz…). Balra, a végén guggolva előre, be a másik platformra, és át a szomszéd terembe. Egy nagy sárga csövet látsz, ennek túloldalán, lent egy tolózár, ezt kell megtekerni. A platformon jobbra előre, rá a vastag barna csőre, innen a rá merőlegesen álló másikra, majd a fehér csőre, erről a falnak futó két vékony, szintén fehér csőre, ezen el lehet sétálni a kerékig, és megtekerni. Fel a létrán, irány az első terem. Sok robot lő, a csata után a létrán le a platform alá, és be a csőbe, átúszás, majd fel, nagy levegőért. Merülj vissza a fenékre, verd szét a lécéket odalent, a kábeldobok kiszabadulnak. Ezekre rá tudsz kapaszkodni, majd az iránygombokat pöcögtetve a megfelelő irányba tudod terelni a „csónakot" - cél a létrával szembeni platform. Kövesd az utat, ki a szabadba, létra, balra, át a pallón, ugorj a vízbe. Jön némi izgalom, menj arra, amerről a katonák jöttek. Balra egy kis beugróban lesz ez meg az. Innentől kezdve vigyázz, a sárga olajos szutyok sugárszennyezett, ha lehet, kerüld el.

Ugorj le, egyenesen visz az út, de ha balra felmész a pallón, és a csöveken átegyensúlyozol, némi tápolást kapsz. Szemben egy ellenálló sejt, a 6-os állomás. Itt egy koma, jobbra lőszeres láda, feltankolhatsz. Irány előre, most kapaszkodni. A Black Mesa „találmányát" tovább fejlesztették, a Headcrabs dögök csinos bombákban érkeznek. Sulykold őket, a párul járt emberke kuckójánál balra, majd tovább. Lesz némi keringés, de nem lehet eltévedni, balra, itt újabb izgalom némi elektrosokk szemlélyében, balról zombik, az út jobbra vezet, a konténeren át, van itt is némi jóság. A pallókon átegyensúlyozva eljutsz egy hölgyhöz, aki egy légpárnást „ajándékoz" neked. Cél a hetes állomás, egy vörös csűr. Pattanj a gépbe (használat), majd előre, a leányzó kinyitja a zsilipet. Told előre, szemben nemsokára egy másik zsilipkapu. Parkolj le, szállj ki, jobbra ott a kerék, tekerd meg koppanóig („használat" nyomva tart), aztán hajrá!



WATER HAZARD

A töltés után nemsokára jobbra a falon látsz egy Lambda jelet. Itt már „barátságos" a víz, kiszállhatsz, a jellel szemben létra, fent a másik sarokban muníció. Törd át a palánkot, jobbra ott figyel egy Lambdás vörös épület, parkolj le előtte. Sajnos a Headcrab rakéta megelőzött, likvidált a szegényeket, a falon térkép, megnézheted, merre visz az út. Vissza a csónakba, ugrass át a pallón, majd jobbra. Ugrás és áttörés - a hídról némi szeretetcsomag, az ellátmányt gyűjtsd be, a kutaszokat lődd szét. Aztán satu. Szemben egy ugrató, de rossz irányba áll. Balra viszont az ismerős narancsszín jel, mássz be a csatornába. Kijutsz a medence fölé, két üres hordó figyel itt, lökd le őket a vízbe, aztán menj utánuk. Ha a palló alá merülsz, megláthatod a trükköt: a billenőlap alatt egy alul nyitott kosár, benne egy hordó, mint ballaszttartály. A most lelökött, és a már itt levő összesen három hordót be kell hordanod tehát a kosárba. Fogj meg egyet, merülés, majd a megfelelő helyen engedd el a csomagot. Ha mindegyik hordó a kosárban van, a palló kiemelkedik, és kész a remek ugrató! Melegszik a szitu. Kapsz a nyakadba pár katonát. Könnyű szinten nem sokat ártottak nekem, lehet, hogy normál és nehéz módban igen - ekkor kénytelen leszel szakaszonként kiszállni, és megpucolni a terepet. Jön egy visszafordítós kunkor, jobbra katonákkal, a következő szakaszban a bal oldalon kell maradnod, itt lesz egy ugrató, majd jobbra egy lépcsős stég, sok ellenséggel. Ezután találsz még egy magas platformot, egy bakával. Kanyarodj be a sarkon, és szállj ki! Lődd le a figurát, mássz fel a létrán, és nyiss be az ajtón - egy őrállomáson vagy. Pár katona posztol itt, feltöltheted a készleteidet. Az elsősegélyes teremnél kell egy nagy levegő. Az ajtótól balra találsz gránátot, pakold tele a zsebeidet! Lökd ki az ajtót, a kiugró bakát találd meg gránáttal, aztán rohanás ki, jobbra, a nagy konténer mögé. Innen magas ívvel hajíts ki egy csomagot, ha jó az irányzék, a gépágyú elhallgat. Menj vissza az állomásra, ha kell, gyógyulni és készletezni, aztán vissza ide. A következő termet ismét

TUDTAD-E?

A játékot - ez idáig egyedülálló módon - ugyan azon a napon, és ugyanabban az órában kezdték el árulni a világ összes országában. A Valve saját fejlesztésű, internetes terjesztési és játékmenedzselő rendszerét (Steam) igénylő játékra annyian jelentkeztek be az első napon, hogy komoly fennakadásokat okozott a több százezer játszani akaró user.

A FEGYVEREKRŐL

A gravitációs fegyver kezelése egyszerű: a másodlagos tűzzel rántod magadhoz a tárgyakat, az elsődlegessel lövöd el. Ha finoman akarod letenni a tárgyat, ismét a másodlagost nyomod meg. Legyél kreatív - egy fémlemezt felvéve például pajzsként tarthatod magad elé. A cikkben, a jobb helykihasználás végett, a készséget GF, az elsődleges tüzet GF1, míg a másodlagost GF2 névvel rövidítettem. Mivel sokszor szükség lehet a fegyver gyors elővételére, a fejlesztők definiáltak rá egy külön gombot, ami alapban „G", érdemest ezt jó helyre tenni (pl. sokgombos egérnél az oldalsóra). A teleszkópos íjnál a másodlagos tűzzel lehet zoomolni.

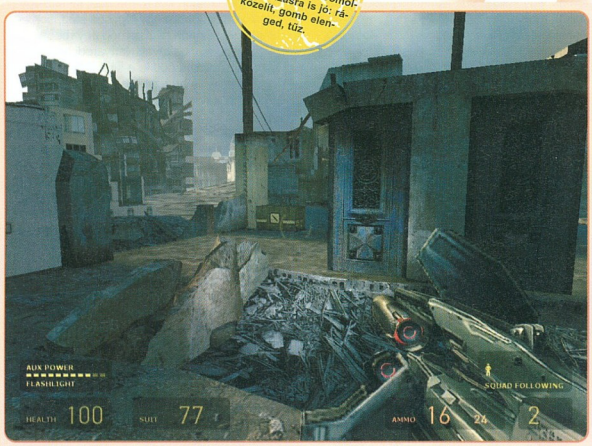
IRÁNYÍTÁS

Van pár extra gomb a játékban, melyet érdemes jó helyre drótozni. Ilyen a fel- és leúszás (Swim Up / Down), a fejlámpa (Flashlights), vagy a távcső (Suit Zoom). A fegyvereknél hasznos gomb a „Last Weapon Used", mely a legutoljára használt készséget veszi elő - amikor a cikkben azt említem, hogy „tedd váltásba az SMG-t és a gránátot", azt jelenti, hogy vedd elő előbb az SMG-t, majd a gránátot, így a fenti gomb lenyomása e kettőt cseréli.

gránáttal melegítsd elő, aztán jöhet a sorjázás. Lépj ki, jobbra lőj bele kettőt a hátsó robbanós hordókba. Elszabadul a daru rakománya, egy nyaláb gerenda, és szerencsésen kiüti a zsilipkaput. Most vissza a csónakhoz! Természetesen egy hadsereg érkezett közben az őrállomásra. Szerencse, hogy kéznél a gépágyú… Szedj össze mindent a hulláktól, aztán vissza az épületbe, jöhet a gránátdobálás, ügyesen. Ha sikerült elérni a hajót, jöhet a haddelhadd. Told előre, jobbról kerüld ki a kapu roncsait, aztán padlógáz - közben hajts át a két dobozon, némi energia, szükség lesz rá! Kegyetlen menet jön, most tényleg ne törődj a katonákkal, a partról a rakétás kocsi is megtalál, ne állj meg. Általában mindig arra kell menned, ahol a katonák lepotyognak, őket elgázolva, a második híd után balról veszed az akadályt, aztán jobbról ugratsz át a tűz felett, ügyesen balra kitérsz a berepülő Moszkvics elől, és ezerrel betörsz a csatornába. Most pihi... A kis flikk-flakk után jobbra figyeld az oszlopokat, az L jel fölött ott vár az ellenállók ajándéka, egy kosárban. Az elérése könnyű: egy csigához van rögzítve, kövesd le a kötelet, szemben a földön egy másik kas, benne két tégla, dobd őket ki, és leereszkedik az utánpótlás. Csónak tovább, ki a nyílt vízre. Naná, hogy bezárják előtted a kaput, boríts le jobbra, be az épület mellé. Verd le a lakatot, és hatolj be. Az asztalon a nagy kedvencem, .357-es Magnum, ki is próbálhatod a betörő katonákon - rúgd fel az asztalt, térdelj mögé, aztán egy-egy fejlövés, és mehetsz is tovább... Óvatosan told előre magad, pucolva a terepet. A legaljasabb rész következik, át kell vágnod az udvaron, keresztül a labirintusban, miközben egy helikopter kóstolgat. Jobbra indulj, és tartsd ezt az irányt, a végén be a nagy raktárba. Csendesítsd el a hadsereget, fel a lépcsőn a galériára, újabb csata, majd a konténerek tetején ugrálj át szembe. Megint futás, a helikopter megtalál, eljutsz egy barikádhoz, lőszertakarékos megoldás, ha odafutsz, majd vissza, és hagyod, hogy a madárka szétlője a ládákat, a többit pucold le te, majd egy-két gránát, sorja, a lépcső aljában gyógyulás és energia. Újabb nagy levegő. Ki kell rohannod, jobbra, a vörös konténert kikerülve jobbra, őr, le a lépcső, őr. A zsiliptorony jobbra van, ugorj be oda. Az SMG másodlagos tüzével lőj fel a létra mentén függőlegesen egy gránátot, majd hamar mássz fel - remélhetőleg a két koma elfeküdt. Most megszabadulhatsz a helikoptertől: két gépágyú is van. Ha vészjelzéseket hallasz, minden oké, a madár elmenekült. Szedj össze mindent, majd a konzolt aktiválva nyisd ki a kaput. Ess le, gyorsan a csónakhoz, irány a kapu. Újabb helikopter érkezik, ez már bombát is szór. Padlógázt neki, jobb-bal sikán, a szakasz végén mandinerből csússz fel a falra, és ezen az íven told neki a gépet, át a következő etapba, majd egy balkanyar után újra rövid időre zárt helyen vagy, pihegni picit. Aztán gázt neki. Balforduló, a drága jószág hajigálja a bombáit - mivel a vízre, jó, ha a partszakaszokon maradsz, onnan kerülgetve a csomagokat. Most bújócska: be a csövekbe, a vége aljas, hiszen végig kell csúszni egynek a tetején, majd átugratni az alacsony darabon - ha leesnél, menj visszafelé, ahol kibukkantál, visszamehetsz a cső tetejére. Pici levegővétel ismét. Odakint már mérges a víz, és a helyzet is. Jobbra, majd jobb oldalon át a két fán, aztán jön a híd. A bal oldali, nem lezárt szakaszt ajánlom, elütve a katonákat, aztán egy éles jobbos, majd jobb oldalon kússz fel a rámpán. Figyelem: egy fehér lapokból összehányt ugratóra érsz. Amint a levegőben vagy, meglátod a célt, egy vörös épületet - próbálj meg ott landolni, picit jobbra tekerve, hogy beess a házikóba. Valamennyire itt biztonságban vagy. Hátul ellátmány, szemben pedig életerő és energia - tölts maximumra! A készülékek előtt egy tolózár, tekerd meg, míg teljesen leér a kis lift. Be a csónakba, ugrass le (vagy a csónakot engedd le, és ugorj rá, mindegy). Az irány: előre, azaz a tolózártól távolodóban. Most jön a nagy kihívás! A bombás heli mellé megérkezik a rakétás osztag is. Pillanatra se fékezz, a kéményeknél egészen jobb oldalon, azok tövében maradj, így ott átcsúszhatsz. Próbáld meg szlalomban elkerülni a rakétákat, és persze a bombákat. Ha beértél az újabb zárt szakaszba, lehet örülni picit. Parkolj le - balra kell találnod egy létrát, ne menj fel, csak jegyezd meg -, ismét fizikázunk. Jobbra találsz egy leengedett ugratót, plusz csigarendszert, a falnál egy kas, benne jóság, előtte kar. Szedd össze az utánpótlást, aztán menj vissza a létrához. Mássz fel, és végig a csövön, pallókon, a kis platformra, és finoman toszogasd le az öreg mosógépet - ha sikeres a megoldásod, a készülék a kis kasban landol. Menj le, az ugratóról a hordót is pakold be a kosárba, és húzd meg a kart - kész is az újabb átjáró. Egy balos, pár méter, és bejutottál a bázisra. Két emberke és egy Vorti fogad. Menj a fickó után, megmutatja a célt - a gátat. Vissza a csónakhoz - a kedves lény időközben beszerelt egy gépágyút. A készség bikaerős, ráadásul az egyszemű koma mágiájának köszönhetően nem fogy ki belőle a szufla - 100-as tárja van, sajna persze a tűzerő nagyobb, mint a feltöltés, azaz folyamatosan nem lőhetsz, picit rá kell pihenni a „tárazásra". Ezt hamar be is gyakorolhatod, előbb két nyelvesen, majd a helikopteren a kijáratnál. A híd után zsilip, persze csapda, úgyhogy szedd le a fiúkat az ágyúval, majd köss ki a jobb oldali, alacsony rámpájú részen, és intézd el a többit „kézzel" (itt raktár). Vissza a csónakba. A hátsó kapunál, az alacsony rámpa felé van egy kerítésdarab, mint felhajtó, toldd rá a gépet, majd balra át, ezerrel előre, ugrass át a túloldalra. Szemből rögtön megtalál egy rakétavető. Ne foglalkozz vele (a lövedékeit eltalálva azokat elterelheted), inkább próbáld meg beszedni a jobbkanyart, lekapni a tornyokból az ellent, majd be gát alá. Két oldalt örök, sokan óvatlan módon robbanós hordók mellett, de még így is kapaszkodnod kell. A kis pihi után két hídszerű építmény, egy-egy nyelvessel. Ezután lesz még egy visszafordítós játék, tűzfallal; nekem sikerült felugratnom a bal oldali részre. Folyosó, kapu, jobb - és fék! A következő etapot

TUDTAD-E?

A védőruhád tud zoomolni, ez célzásra is jó: ráközelít, gomb elenged, tűz.



szinte lehetetlen megcsinálni úgy, hogy a parton lévő két gép folyamatosan lövi a rakétákat - javaslom a leamortizálást. Picit csorogj előre, és amint köpni kezdi a bal oldali kocsi az áldást, lődd folyamatosan, közben a rakétákat is elterelve. Ha sikerült felrobbantani a gépet, ezerrel előre, a hátsó hajó fedezékébe. Innen előretolva / kilöve / rükvercelve ki tudod operálni a másik rakétavetőt is. Menj be a „folyosóba" gyalog, majd innen robbantsd fel a cuccot, szabad a pálya! Csónakozz be, balra, körbe, majd ugrass át a rámpán, aztán szinte szembe becsoroghatsz a bejáraton. A következő terület eleje sima. Csorogj körbe, szedd össze a tápot, aztán irány a nagykapu. Egy vadállat helikopter érkezik - százával szórja a bombákat, lövöldözik, meg minden. Vágtass körbe-körbe ezerrel, amint tudod, lődd a madarat. Ő már nem fog elmenekülni - addig kell osztanod, míg le nem zuhan. Ha kész, szedd össze a cuccokat, aztán irány a kapu - egy kis emelvényen, létrán felmászva találod a nyitószerkezetet. Odabent ugrass fel a stégen, és szedd le a katonákat a gépágyúval. Parkolj le. Az épületben egy osztag, gránátos előkészítés, némi tűzharc, és csontra felszerelkezhetsz. Hátul sétálj át a stégen, jobbra le a létrán a vezérlőbe, és húzd meg a jobb oldali kart, ez felemeli az egyik zsilip felső részét - sajnos az alsó behalt, de sebaj, a kapu előtt ott egy ugrató, hordóból és farönkből. Vissza a csónakhoz, aztán jó nagy (!) lendülettel, egy üvöltéssel dobbants el. Csurogj előre, célnál vagy. Az épületnél köss ki balra, a létrán pedig mássz fel. A bejárat az épület mögött van, jobbra, az oszlop felé indulj, aztán jobbra, a hordókon át a liftbe.

BLACK MESA EAST

Hát itt van ő - Eli Vance professzor, a régi barát! Hamarosan befut Alyx is, és némi közjáték után elindul, hogy megmutassa a gravitációs fegyvert. Próbáld ki, aztán jönnek Alyx feladatai: előbb balra fentről kell leemelned egy hordót, aztán felmászik egy emelvényre - lépcsőt kell építened oda (legjobb, ha odapakolsz két hosszú ládát az ajtó mellől, eléjük pedig a kicsit). Ha kész, mássz fel a lányhoz. Kövesd őt körbe, és megismerheted Kutyát. Jön egy jópofa játék - a gépeb ládákat hajigál, neked el kell kapnod őket (GF2) - ugyanezt később gránátokkal is megteheted! Ezután labdázhatsz - fogd meg a bogyót, hajítsd el, ilyenek. Sajnos a móka nem tart örökké - betörés, menekülés, fuss a lány után. Az átjáró beomlik, úgyhogy irány a ravenholmi alagút, Kutya nyomában. Mássz be, és hajrá! Pakold szét a ládákat, a szekrényt lökd félre (GF1). Irány a lift, tépd le a lakatot (GF2), majd fel a létrán.

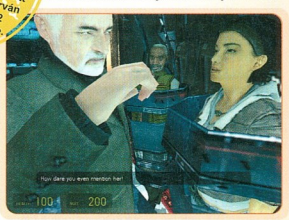
„WE DON'T GO TO RAVENHOLM..."

Ravenholm maga a pokol - és ideális játszótér a GF számára... Rögtön az első házban találsz egy halom körfűrészlapot és pár gáztartályt - egyik jobb, mint a másik! A forgó szeletelőt leguggolva, az oldalán található karral kapcsolhatod ki - ezután viszont egy GF1 meglöki annyira, hogy kettévágjon egy embert. A következő szobában találsz egy ilyen mókát, próbáld ki!
Van itt elsősegély is - ne feledd, ezeket is magadhoz tudod rántani! Csomagold ki az ajtót, és irány tovább. Hamarosan találkozol az egyetlen túlélővel - no meg pár másként túlélővel. Itt újabb móka vár: gáztartályok, és mellettük elektromos gyújtó - próbáld ki jobbra, a bezárt figurán: kerék megteker, majd a rácson lévő piros kapcsoló elfordít. Ez a móka balra, a tűztengerrel is - ám ha átérsz, a feléd vágtató sereg elől menekülj vissza, és gáz, tűz (egyébként egy pisztolylövéstől is belobban az anyag!). Odaát nem tudsz továbbmenni, holmi 220 miatt - ám ha felnézel balra, láthatod az ablakban a megoldás egyik kulcsát. Vissza tehát a máglyához, oltsd el, és lépj be az épületbe. Pár zombi, menj fel az emeletre. A hátsó szobában óvatosan, van itt két fekete dög, ők ideggázt fecskendeznek beléd, ami 1 egységre leviszi az életerőt, szerencsére a HEV legyártja az ellenszert, de ez akkor sem egészséges, úgyhogy gyorsan kapd szét őket - a radiátort hozzájuk vágva, pl. Az ablaknál húzd meg a kart. Irány visszafelé - javaslok egy alternatív utat: le a generátorokhoz, a bal oldali gép melletti oszlopon ott a jelünk. Tépd ki a szellőzőrácsot, ugrálj fel a gép oldalán, mássz be, a túloldali lezárót lökd ki, és ess le - odalent rengeteg jóság! A máglyánál vagy, irány tehát előre és balra az előbb még szikrázó kerítéshez. Létrázz, fel a legtetejére. Ugorj át szembe és jobbra. Pottyanj le balra átlósan a palánkokra, majd kövesd ezeket, és guggolva mássz be az ablakon. Odalent némi ellenség, lökd rájuk a gázpalackokat, hadd égjen. Ess le. Újabb móka jön: a bebóklászó zombikra ráejtheted az autót a kar meghúzásával. Odakint van még egy kocsi, ezzel is, mint kalapáccsal.

Most jön a merre tovább. A hátsó kocsit hagyd felhúzva. Ha megfigyelted, az első, a ház melletti, mint lift. Húzd tehát le, gyorsan ugorj rá, majd odafönt ugorj a pallóra. Előre, és ugrás a másik kocsira. Ugorj be a szobába - emberünk bemutatkozik, Grigorij atya. Pakold ki a szobát, aztán segíts be a külső rész megtisztításában. Odakint az udvart is takarítsd ki - menj balra, a sarokban ellen és egy hordó, gyújtsd meg. Nézz le, a szemben lévő ház kiugró építménye mellett egy ráccsal fedett rész, mögötte hordó, robbantsd fel, odabent találsz majd ellátmányt. Mássz le, majd ha mindent összeszedtél, le, jobbra ott a létra, menj fel, a traverzen előre, és be jobbra a szobába. Pár ajtó múlva nagyterem, találsz némi kampót, fűrészlapot, szükség is lesz rá. Ha csendes a pálya, osonj ki, pucolj és gyűjtögess. Lépj be a szomszéd házba, cél a legfelső szint, persze lesz némi balhé, ajánlom figyelmedbe a radiátorokat... Ha sikerült kiérni a tetőre, készítsd elő a GF-et. Gyuri bácsi áthajít egy puskát, ügyesen kapd el GF2-vel, rögtön balra, a lábadnál találsz lőszert is. Jönnek az ugrálós zombik, rém kellemetlen népség, célozz a fejükre. A kis csata után az atya randira hív a templomba. Menj a tető szélére, szemben veled tartály, félig vízzel. Nagy lendülettel ugorj bele, majd mássz ki, fel a létrán. Van itt minden jóság és ellenség. Odabent balra találsz egy kapcsolót, nyomd meg, a lift szép lassan megérkezik, de addig sem nem fogsz unatkozni. Odalent meglátható a Trabant újfajta felhasználási módját, igen elmés. Gyalogolj át a pallókon, és séta be jobbra, a házikóba, töltekezni (van itt puska pluszban). Aztán ki és előre. Lépj ki az utcára.

TUDTAD-E?

6 évnyi belefeccölt fejlesztési idő, és 40 millió rákölött amerikai dollár - durván ennyi a Half-Life 2 zanzásított mérlege.



Ugyanide kell visszajönnöd, csak egy szinttel feljebb. A gyalogos zombikkal ne foglalkozz (nem fogynak el), a „méreggazdát" nyomd le hamar (isteni ellene a magnum!), aztán futás le, a pörgettyű felé, ettől jobbra egy épület, hátulra kerülve nyargalj be, fel, húzd meg az erkélyen a kart - egy plató előkúszik. A hátad mögé, a sötét sarokba kell menned, akár le is ugorhatsz, de vigyázz, mert egy mérges bácsi lakik arra. Mássz fel a vasládákon, aztán kövesd a pallókat. Balra letérhetsz a tetőre, van sok jóság, aztán vissza, a robbanós hordók felé, átugrás a nemrég előhúzott platnira, majd a szemközti háztetőre. Készítsd a puskát. Most egy nagy futás jön előre, miközben az ugrálós-mászós zombik sorjáznak elő rendületlen, szerencsére Gyuri bá is előbukkan, úgyhogy ne cicózz, végig a platformon, és át a szemben lévő házba, be az ablakon. Rettentőszámú zombi közeleg. Odakint balra, át a pallón, majd balra, a piros tetőre - a templom már közel. Pottyanj le, de ne Isten háza felé menj, hanem ellenkezőleg, ahol a mérges zombi volt, az udvarba, fel a lépcsőn, és ki az épület tetejére. Pap bácsi szerencsére résen van, és küldi feléd a kocsit - iszonyú lassú szerkezet. No most. A kötélpóznától jobbra és balra két ereszcsatorna piros vége. Ezeken másznak fel az ellenségek - csak figyeld, melyik rezeg, és amint kibukkan a buksi, bumm a fejbe. Ha megérkezik a kas, mássz bele, majd húzd

meg a kart. Végre személyesen is találkozol Grigorij atyával. Sok haverkodásra nincs idő - kapd fel a tápot mellőle, aztán rohanás utána. Elképesztő mennyiségű ellenség kerül elő, lesz dolga kedvenc fegyvereidnek, szerencsére itt még a temetőben is körfűrészlap nő, úgy-

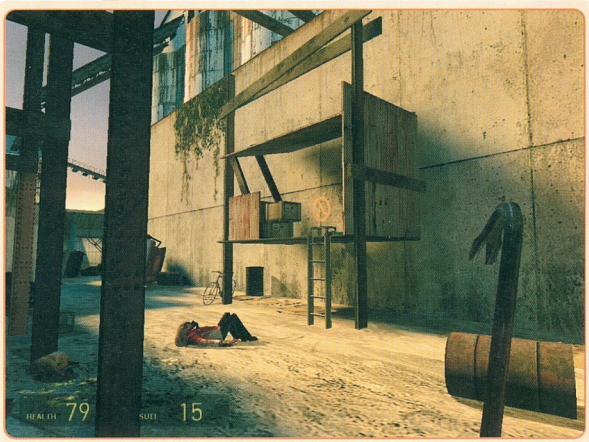
hogy variálhatsz. A bekerített placcra érve gyorsan pakold le a hordókat, nehogy berobbanjon mögötted, aztán futás tovább. A végén a pap meghúz egy kart - jobbra felnyílik a kapu, kússz át alatta. Az épültbe érve egy nagy akna szélén állsz. Sok trükk nincs: le kell potyogned. Az oldalgerendákon szép finoman le lehet érni - általában a lefelé kókadó törött darabot érdemes keresni, és ezen lecsúszni. Az aljában lesz egy kis izgalom - az elsősegélyes lépcsővel párhuzamos a két alsó gerenda, köztük hátrafelé egy rövid szakasz van, apró ugrással le lehet gyűrni. Első célod hátul a kis bungi legyen (utánpótlás). A következő állomás a nagyteremben lévő kerítés túloldalára jutni. Ha leugrasz, és levágva egy nagy sprintet átvágsz a helyiségen, felrohansz a lépcsőn és át a gerendákon, nagyobb sérülés nélkül meg tudod úszni a dolgot, ez a lőszertakarékos megoldás. Odaát már puskázni kell. Újabb aknához jutsz. Szemből a GF2-vel húzd magadhoz a lő- és kötszert, aztán a vízbe. Előre, eljutsz egy kötélig, menj neki. Nos, ez persze egy nyelv, de legalább kivisz a levegőre... Puska a kézbe, amikor az oxigénmérő egészséges, lőj felfelé, míg elenged a lény, aztán le, át az X alatt, és ki a tűznél. Jópofa játék jön. Van itt egy rotoros csille, amit a kar meghúzásával elindíthatsz. Fuss picit fel, hogy a zombik meglássanak, aztán vissza a karhoz. A játék a következő: az oldalsó beugrókból kijön az ellenség, lejtmenetben a csille lekaszálja őket. Amikor elindul felfelé, sprintelj utána, és ugorj be oda, ahonnan a zombik jöttek - jobb, bal, váltakozva. A végén vigyázz - jó, ha gyorsmentéssel biztosítasz. Ha meglátod a fényt, túl vagy a nehezén. Az állomásra érkeztél. Jobbra indulj, óvatosan. Egy hídszerű objektumhoz közelítve valaki lövöldözik odafentről - szép kék lézerfényt is látsz. Picit menj előre, és hajíts be egy gránátot az ablakon - ha nem lenne, oldalt, egy dobozban találsz. Tovább, jön a kollégája, ami nehezebb dió. Jobbra látsz egy kis platformot, sprintelj oda, ugorj a szemben-hátsó sarokba, a fémlábak közé (és húzd be gyorsan a hordót magad mellé, no meg az utánpótlást is...). Egy lendülettel vetődj ki, balra, a farönkös kocsi mögé. A lövedékektől leomlik a rakomány, de sebaj - ezek és a kocsi között / alatt át tudsz kúszni biztonságban. Ha kiérsz, kapsz egy párat, de nem vészes - menj balra, a piros vagon mögé, a falnak lapulva előre. Pont az ablak alatt állsz - gránát elő, a bal alsó sarkot célozd. Ha ő is kirepült, picit nyugi van - a kocsiban találsz gránátot, gyűjtsd be. Tovább előre. Lövészaj - kapd le a katonát, majd a társát is. Utóbbi helyén, a vagonban új barátra lelsz: egy impulzusfegyver, hálás darab, a ládában lőszer is van hozzá. Már csak pár méter, és ott van balra az állomás épülete. Kisebb hadsereg jön, de az új fegyverrel nem lesz gond, terítsd le őket, és futás be. Gyorsan segíts be a kollégáknak, és lehet örülni. Alyx rossz hírt közöl: apját és Dr. Mossmant elrabolták és Nova Prospectbe viszik, ott kell találkoznotok. A parti út viszont maga a pokol - de kapsz segítséget...

HIGWAY 17

Szedj össze mindent, aztán ki a hátsó ajtón. Egy Buggy az új társ, pattanj be. Kicsit lomha és borulékony - előbbit a sprint gombjával tudod megoldani (turbó), utóbbira ott a GF. Van kézifék is, ez az ugrás gombja. A landolás kicsit gázosra sikerül - szállj ki, lődd szét a dögöket (új ellenség, Antlion, azaz Oroszlánhangya), majd pár jól irányzott GF1-gyel állítsd talpra a jószágot. Az aszfaltutat kell követned, ez felvisz a dombtetőre - a lejtőn turbóval menj fel, itt ismét turbóval repülj át a leszakadt szakaszon. Az útlezárásnál fel, jobbra, majd tovább jobbra, az alagúthoz. A házikóban tápolj, aztán tovább. A következő cél a dombtetőn álló fehér épület. Száguldj fel oda, a dögök mellett legyen gondod a kerítést is megsorozni, hogy kidőljön. A házban egy mérges bácsi sok jóságot őriz, ha szükséged van valamire, oldalt, a pin-

celejárón tudsz bemenni. Ha minden baba, a kerítés helyén száguldj le a következő szakaszra (a döngölő az Antlionok távoltartására szolgál, e mellett picit biztonságban vagy). Ismét a ház az iránypont, itt már katonák is lesznek, úgyhogy elég gáz a helyzet. Ha végeztél, irány le, picit balra, van egy szikla, mint ugrató, átjutsz a vízen, ezután jobbra, ismét egy „kalapács" és ház, katonákkal. Ezután a parton kell végigmenned, és máris eljutottál New Little Odessába. Nézz körül (a piros rakétákat ajánlom figyelmedbe), aztán irány a vörös ház pincéje. Odessa Cubbage ezredes épp a rakétavetőt mutatja be embereinek - végül, mint önkéntesre, rád bízza, és kitör a balhé. Rohanj fel a legfelső szintre, innen jó a rálátás a vadászgépre. Ne kapkodj! Amikor a dög közel van, és a hasát mutatja, vidd rá a lézert, és tűz. Két-három lövés, ha jól találod el, leszedi, a társak ellátnak lőszerrel és kötszerrel közben. Ha vége a dalnak, menj le az ezredeshez, megnézheted a térképet, majd rugdosd meg Vortit, hogy feltolja az energiádat, és szedj össze minden rakétát. Aztán hajrá… Hátul van egy nagykapu, gurulj oda, kinyitják előtted. Egy darabig országút, majd le jobbra, a partra. A híd romjait bármerre megkerülheted, aztán a stégeken szedd le a katonákat. Gyalogszerrel menj fel, pucolj, és kapd le a darun álló őrt is. Séta oda, mássz fel a létrán, majd a vörös lajtorján is, ezzel automatikusan beülsz a fülkébe. A kart az iránygombokkal mozgathatod, a mágnest a tűzzel aktiválod / deaktiválod. Az első feladat jobbról, a sárga épület mellől a kis hidat leereszteni - ha sikerül megpöckölni a mágnessel, ez hamar kész lesz. A használat gombjával kimászhatsz a fülkéből, menj át, takarítsd a sárga épületben, hátul, a kis irodában kinyithatod egy karral az oldalajtót. A következő rész mókásabb: a Buggy-t kell felemelned ezen épület elé. Legjobb a placc alatt heverő piros konténer mellé parkolni, aztán irányba a daru, mozgasd a mágnest az autó fölé, és hosszú tűzzel cuppantsd fel, ezután egy fordítás jobbra, és újabb tűzzel meg is vagy. Az út egyértelmű: ki oldalt, a most kinyitott ajtón, előre, fel a felső épülethez. Itt újabb osztag, köztük már akár a Buggy tau-ágyújával is szétcsaphatsz. Aztán

nagy levegő és ugrass át az ablakon. Odakint ismét óvatosan. Amint a dombra érsz, egy vadászgép köszön be. Remélem, tele van tárazva a rakétavetővel... Eljárás a szokásos: ha nem sikerül lelőni, az kissé gáz, de ha átugratsz a híd roncsain (úgyis arra kell menned), odaát van bőven lőszer, aztán gyógyulhatsz is. Már csak a roncsokon kell átvergődnöd - GF1 a barátod -, aztán jön a szokásos, töltögetős alagút. Lassan csorogj előre. Új haver köszön be - jókora gömbbomba, mint ördögszekér prérin, gurul, ha közelébe érsz, aktiválja magát. A legjobb megoldás, ha kiszállsz, elkapod GF2-vel, és GF1-gyel belövöd a tengerbe. Hamarosan eljutsz egy házhoz, itt már a hadsereg is előbukkan, de odabent rendesen feltápolhatsz. Aztán tovább, kövesd az utat. Jobbra feltűnik egy bázis: erőtérrel védett kapuval. A roncsok előtt, jobbra, a fa tövében remek jószágot lelsz: egy teleszkópos, robbanófejes íjpuskát. Próbáld is ki - kapd le vele fentről a Patrol tábla előtt posztoló őrt. A két másik elmenekül, sebaj. Nyiss utat, hajts a kapu elé, és az oldalán sétálj be. Pucold meg a telepet, töltekezz, majd irány hátra - a kaput egy őrautó látja el árammal. GF1-et neki, izomból, hogy elszakadjon a spagóca, és már szabad is a pálya. Be a kapun, végig az úton, jön az alagút. Az őrposztot lenyomva tekerj be a telepre, és pucold meg alaposan. Szerelkezz fel. A következő cél: eljutni a híd túloldalára,



de ugye fent erőtér. A hídhoz közeli, lapos épület mögött ugorj le az ajtóhoz, nyiss be, majd ki a következő épületbe. Menj a felső szintre, ennek jobb oldaláról egy sprintelős ugrással repülj át a túloldalra. Itt várd meg, míg a remegés abbamarad, és finoman, a traverzeken, szlalomozz át a túloldalra, a végén csúszás-ugrás, és meg is vagy. Készítsd elő az íjpuskát. Mássz fel a házikóba, bejelentkezik pár baka, kapd le őket íjjal. Töltekezz, majd fel a szemben lévő létrán, és végig a gyilokjárón. Ahol lekókad, lépj ki jobbra, a keresztraverzre, legjobb guggolva, és innen finoman potytyanj le az alatta lévő gerendára, majd előre, a jobboldalon fel, rá a rácsra. A lépcsőkön lemenve átjuthatsz a főépületbe, ahol már komolyabb tűzerő fogad. Odafent egy erőtér - miután a komákat elfektetted, lépj elé, GF-fel célozd meg balra a nagy dugót, és GF2-vel húzd ki a konnektorból. Töltsd fel magad, aztán lépj a konzol elé - balra a falon ott a kapcsoló, aktiváld, a monitoron megjelenik a „Bridge Acces Field Inactive" felirat, siker. Természetesen beköszön egy vadászrepcsi. Menj le a lépcsőkön, innen elég egyszerű leszedni, ráadásul viszonylag biztonságban is vagy - lépj ki, célozz, tűz, vissza. Indulj visszafelé. „Inverzben" mászkálunk, azaz ott, ahol félig a gyilokjárón jöttél, kénytelen leszel a traverzeken böklászni, ne feledd, középen, ahol a hosszú létra van, fent találsz rakétát, töltsd fel a készleted! Itt csúsztál a gerendákon most a létrán jobbra sétálhatsz picit, aztán ismét vasmászás, a végén óvatosan, csúszás-ugrás a létrára. Odakint rohanj ezerrel a Buggy-hoz, és tűz visszafelé, majd ahol véget érnek a fehér oszlopok, jobbra fel, aztán egy éles jobbos a hídra. Told előre, és amint elérsz az álló vonatot, turbót neki! Jön egy vonat, de gyorsítással annyi időd van, hogy lehagyd a veszteglő szerelvényt, és ennek végében leborítsd balra. Erre visz az út, told neki, ismét turbóval fel a dombra, majd be az alagútba...

SANDTRAPS

Zombis rész jön, már hiányoztak, eljátszhatsz ismét GF komával, no meg a tau-ágyúval. Pu-

TUDTAD-E?

G-man néha felbukkan a játékban, a legváratlanabb helyeken, csak áll és néz...

fent, a szélkerék alatt tanyázik, lentről ez is lehúzható GF2-vel, ügyesen. Ha mindhárom telep a helyén, szabad az út, és egy hosszabb sétakocsikázás után jön a „Loading-alagút". Célnál vagy: ez az ellenállók bázisa, a „Lighthouse Point". Állj be balra, a garázsba, innentől gyalog. Fegyvert a kézbe, jön az ellen. Menj szembe, a mellvéd mögé, várd meg, míg

elmegy a szállítóhajó, aztán vadászd le a katonákat. Az utolsó hajó a világítótoronynál pakolja ki a népet, ha végük, rohanj be az épületbe, és rakétavető a kézbe. Odafönt találsz ehhez muníciót, aztán ki a tetőre, jön a vadász - ha lezuhant, pakold ki az objektumot, aztán kövesd a bajszos felcsert, le a torony aljába, a koma kinyit egy titkos ajtót, kijutsz a szabadba. Odakint várd meg, míg elmegy a hajó - integess a Buggy-nak, ott viszik. Az út első fele sima ugrabugra, aztán alagút. Hamarosan eljutsz egy kis sivatagos-sziklás részre, egy hamadnak, így ugorj le, és futás előre! Középen egy Myrmidont emelkedik ki, ne lődd, csak pazarolnád a lőszert - fuss hátra, itt a Vogik bázisának bejárata. Fentről egy kolléga, gépágyúval elintézi a dögöt, neked annyi a feladatod, hogy ügyes kitérésekkel, körberohanva a tűzvonalban tartsd őt, és a közben előbújó Antlionokat leszedd. Ha elpusztult a lény, az ajtó nyílik és jön egy Vogi. Lépj el a hullától, mert némi gusztustalan boncolás következik, a koma kiszedi a dög bűzmirigyét, a Pheropodot, amit az emberek Bugbait (rovarcsali) néven is

vertól megkapod az itinert: ne lépj a homokra! Fogadd meg - innentől kezdve szikláról sziklára ugrálj (persze, ha valaki inkább akciózni akar, nyugodtan sétáljon, lőszer van elég, bár elég kemény az ellenség). A kis szoros után már építkezni is kell raklapokkal, lemezzel, balra, a sziklákon ugrálva ki lehet jutni a kanyonból. Odakint a középső libikókát célozd meg, a túlfelén ugorj le, aztán pakolj rá nagyládát, téglákat a keresztléces felére, hogy átbillenjen, és felsétálhass a platóra. Itt a sok ház felé vedd az irányt - jobbra, a magányosban csak lőszer. Az új térségbe bejutva raklap, lemez, ajtó lesz az óvatosak barátja, érdemes felmászni a szélső házba lőszerért

(a feljárón), innen a középső épületbe, itt energia, ez finom lesz. Jöhet a szélső, fehér épület, ez mögött aggregátor, beindíthatod a döngölőt. Építkezéssel vagy rohanással juss el a gép mögötti alacsony sziklaperemre, közel a cél! Most tessék előveni a kedvenc Antlion-ölőt: én a puskára teszem a voksot. Nincs értelme óvatosnak lenned - mindenképp megtáemlegetnek (ezentúl BB-nek hívom). Ha kiadja az ukázt „Gather them now" lépj oda, és Freeman kezébe kerül a csinos bogyó. Kövesd a Vogit a bázisra. Némi mászkálás után bejuttok egy teknőhöz. Hajíts le egy golyót, ekkor megjelenik két Antlion - igen, ez a szag vonzza őket annyira, hogy innentől a hatalmad alatt állnak. A következő teszt a „támadj" parancs, dobd rá a golyót a bábura. Kövesd a Vogit a kapuhoz, az utolsó próba következik - az alternatív tűzzel nyomd össze a mirigyet, a két szolgaállat készségesen odaüget. Jegyezd meg ezeket! A kapu nyitva, sétálj ki. Nagy döngölők mellett fogsz elhaladni, ezek ugye távol tartják az Antlionokat, mi most épp az ellenkezőjét szeretnénk, ezért amint egy toronyhoz érsz, mássz fel és kapcsold ki. A másodok után befut némi katona, bújj a sziklák mögé és várd meg, míg állataid elintézik őket. Az első bunkerhez érsz, odabent balra kikapcsolhatod a riadót. A második bunkernél balra kerülj, hátra, ezután foglald le a géppuskaállást, és oszd le az érkezőket. Most kell majd a nagy levegő! Nyílt terepre érsz, nagy őrtoronnyal, három gépágyúval. Akik játszottak olyan címekkel, mint a CoD vagy a MOHAA, azoknak ez smafu lesz - partraszállás HL módra... Tehát. Sprintelj az első parti szikla fedezékébe. Jobbról katonák, dobj ki egy BB-t, hagyd, hogy a „fiaid" elintézzék a piszkos munkát. Nem kell aggódni - bár megdöglik a java, de a mirigy újabb példányokat csal elő, tehát mindig négy harcosod lesz. Ezután jöhet a másik három szikla is, tempósan, ügyesen. A negyediknél felfelé vezet egy füves ösvény, kiviágított két láda jelzi a célállomást, rohanj fel, aztán balra, tovább, itt bejutsz végre a torony mögé, és beküldheted a csapatodat. Miután kipucoltad, hátra arc, jobbra a sziklában bejárat, futás be. A csapatot, az irányfényeket és a hullákat követve hamar kijutsz a következő bunkerhez, majd felfelé a harmadikhoz. Innen már látod a várost. Egy nagyobb buli jön, eléggé nyílt terep, de a mellvéd és szikla védelmében, a BB-t jó ütemben hajigálva a magad javára fordíthatod a küzdelmet. A parti védelem letudva. Ha a szövetségeseknek ilyen fegyvere lett volna... Haladj végig a szikla mentén, az ösvényen, sprint + ugrással juss át a kiálló rönkön. Egy tábortűzhöz érsz, intézd el a zombikat, aztán a kiálló faplatform két függőleges tartógerendáját rántsd ki (GF2). Séta fel, óvatosan. Egy őrposzton lövészek figyelnek - aki akar, nekiállhat céllövöldözni távcsövessel, aki nem, hajítson oda egy BB-t, és gyönyörködjön. A csöveknél létrán mássz fel a platnira, ugrás át a korláton jobbra, aztán ugrálás, ügyesen, felfelé - lesz még egy ilyen őrhely, aztán felérsz egy nagy csőhöz. Célnál vagy, bújj be. A csatornákban egyértelmű az út: a víztározóból egy létra kijuttat a városba. A három őrtorony személyzetét legjobb a rovarokkal elintézni, mert ezután jön a haddelhadd - két vadászrepcsi köszön be. Remélem, van rakétád, ha nem, két helyen találsz: az első placc sarki őrszobájában egyet (idebent van feltöltő készülék is), illetve a hátsó udvarban, a legfelső szinten, az őrtorony előtti kék konténernél és ettől jobbra, a fal mellett. A legjobb az őröket a rovarokra bízni, te pedig ügyesen szedd le a két madarat. A cél a két torony között, egy kirobbant falszakasz. Sétálj be, egy-két kanyar, és bent is vagy, a régi börtönépületben.

NOVA PROSPEKT

Sétálj végig a folyosón, le a lépcsőn, és a kitört falszakaszon át a túlsó épületbe. A rács túloldalán egy automata löveg szórja az áldást

- a rácson át meg tudod ragadni, és el tudod dönteni, vízszintes helyzetben abbahagyja a mókát. Kövesd az „Exit" feliratot, fent végre töltekezhetsz, aztán tovább, amerre terelnek. A rács előtt fektesd el a két löveget, be az ajtón. A termen át kijutsz egy folyosóra, az A5 blokkhoz. Némi aljas támadás után odabent ugorj le egy szintet, majd finoman előre. A galérián két löveg áll, legjobb gránáttal elfektetni őket. Ha megvan, fel a lépcsőkön, és hol a lövegek álltak, ki jobbra, majd végig. Némi kerengés után bejutsz egy nagy teremhez. Itt remek móka veszi kezdetét: egy Mirmydont köszön be. A játék a következő: a szomszédos teremben találsz egy kétszárnyú, elbarikádozott ajtót. Rohanj oda, ránts el egy elemet, majd menekülés, és így tovább. Persze ezt el lehet érni fegyverrel, gránáttal, robbanós hordóval, a lényeg, hogy szabaddá váljon a kijárat. Ha sikeresen átérsz, a lény nem jön utánad, viszont előkerül az Antlion-team. Engedd előre őket, egy-egy gránáttal besegíthetsz,

TUDTAD-E?
Nézd végig a készítők listáját, a végén van egy kis poén!

majd fordulj be balra. A folyosó végén energiafal, a móka ismert, rántsd ki a dugót a konnektorból (GF2). Menj be, a hátsó szobában az egyetlen, működő kapcsolót váltsd át zöldre. Alattad nyílt ki a rács, menj ott ki, feljutsz a felső vezérlőbe, itt is egy kapcsoló, ami lent, balra nyitja meg az utat. A következő etap trükkös. Miután elfeküdt a löveg, vedd észre tőle balra a szellőzőt. Lődd ki a rácsot, húzd el a kerítésdarabot, és rohanj be - kijutsz egy nagy ventilátorhoz. Kapd fel a szeneslapátot, és ügyesen told be az agy mellé. Ha jól csinálod, a szerkezet leáll, vagy legalább olyannyira lelassul, hogy át tudsz kúszni alul. Osonj ki, fektesd el a lövegeket, majd húzd ki a dugót, hogy állatsereged is át tudjon jönni. Ki a rács melletti nyitott ajtón, és fel. A blokkban hagyd, hogy az Antlionok elvégezzék a piszkos munkát, addig húzd meg magad. Az út lineáris, mindig felfelé - a fölső szinten szükséges lesz beindítani a partit egy BB-vel. El fogsz jutni egy vezérlőbe, ahol töltekezhetsz és kapcsolhatsz, aztán katonák (BB), lövegek (gránát). A mosodánál lesz egy kis izgalom, úgyhogy besegíthetsz a csapatnak, no meg a konyhában, ahol ömlik a gáz, de ha sprintelve a rendes kijáraton lépsz ki, a lövegek nem gyújtanak be. Hamarosan feljutsz a C1 blokk feletti vezérlőbe. A következő a játék: ki kell ugranod az ablakon, erre a terembe behátrál egy osztag katona, akik nem téged, hanem egy Myrmidont lőnek. Ne törődj velük, balra, át, a bal sarokban GF1-gyel lődd szét az akadályt, kússz be a lyukon, és előre, míg kijutsz a szabadba. Ne állj meg! Az acélfalak összecsapódnak - rohanj előre, míg balra meglátsz egy kirobbant falrészt. Ide kell minél előbb felugranod - az ott ágaskodó asztal, vagy egy hordó, illetve láda egymásra pakolása segíthet ebben. Ha bent vagy, ugorj le a lyukba.

ENTANGLEMENT

Ugorj le jobbra, le a sínek alá, aztán jobbra, és máris találkozol Alyx kedvessel - kövesd és mozizz. Sikerül megtalálni apukát, ezután szétváltok. A második rácsos kapu zárva, menj vissza a kis irodába, lökd félre a két nagy zöld szekrényt, be a szellőzőbe, ess le. Jobbra az ajtó feletti üveg lyukán dobj be egy gránátot, hogy a két löveg elfeküdjön, majd balra, a kis irodához. Mielőtt belépnél, tedd váltásba az SMG-t vagy puskát és a kézigránátot. A helyiségbe lépés beindítja az ellenséget, menj ki, féltérd, amint nyílik a kapu, dobj be egy gránátot, majd jöhet a tűzerő. Ha elfogytak, hajíts be egy újabb gránátot a löveghez (az irodában van pótlás), majd a sarkon túl még egyet, végül a szobába is. Az erőtér dugója egy kis helyiségben van, de a vastag üveg megfogja a GF-et - ám gránátok az asztalon! Menj az energiafalhoz, és hajíts be ügyesen a kapcsolóterembe egy gránátot, ez elintézi a kábelt. Hasonló játékok után eljutsz a vezérlőbe. Pucold ki - Alyx bejelentkezik, és közli, hogy egy osztag tart feléd. Szerencsére jobbra egy szekrényben két löveg, nyomd meg a nyitógombot, és vedd ki őket. A lány átprogramozza a barátfelismerőt, így a katonákat fogják lőni. Állítsd őket a lefelé menő lépcsősor tetejére (ahol bejöttél, annak két oldalára). Készülj! A lövegek a katonák nagy részét elintézik. Ha sikerül eldönteniük, próbáld meg gyorsan felállítani őket. Hamarosan befut a lány, és kiderül Dr. Mossman árulása. A közjáték után fuss le az alsó szintre, majd irány balra, a folyosó végében elbarikádozott ajtó, ezen át kijutsz egy lépcsőházba, majd egy vízzel elárasztott nagyterembe. Az átjutás rafinált: a platformról intézd el a nyelveseket és fejeseket, majd ugorj le szembe, a nagy csőre. Innen egy erős dobbantással a szembeni emelvényre - célozd a korlát sarkát. Sétálj le ennek aljába, itt úszik két nagy láda, ezeket finoman GF2-vel emeld ki. Vissza a felső részre, baloldalt egy létra, mássz le. Szembe kell átjutni - hozd ide a két ládát, rakd őket egymás mellé, mint pontonhíd, ugrás az elsőre, séta a másodikra, előbbi átemelése a túloldalra, és így tovább, míg átérsz. Odakint szemben töltés, tovább jobbra, fel a lépcsőkön. A D-8 blokknál vagy. Fel, aztán ugrás le - és jön a nemulass: az egész Vörös Hadsereg masírozik feléd. Középen, egy kis helyiségben feltöltők, plusz három löveg - persze a katonák négy irányból jönnek. E kuckó háta mögött találsz egy láda SMG-lőszert, ezt jó megjegyezni. A legjobb megoldás szerintem, ha bennmaradsz a vackodban, és a lövegeket két oldalra, a bejárathoz állítod fel. Így ha valaki eljut hozzájuk és feldönti őket, könnyebb talpra segíteni őket, plusz kéznél az „orvosság", és jó védelem a lövegszekrény, ha behátrálsz, csak előre felé kell lőnöd, és kiugrani a hullák lőszeréért. Ha sikeresen túlélted az attakot, Alyx befut. Irány utána, a kis folyosón megint lesz ápoló-szett, ezután csata. Kövesd a lányt, eljuttok a doktornőig. Míg a csajok elvannak, nézz körbe. Hátul van egy újabb adag löveg, és három erőteres ajtó - kettő szemben, egy hátul, a teleport mögötti részen. Amint Mossman és apuka ismeretlen helyre távozik, befut az ellen. Állítsd fel a lövegeket a három kapuhoz, aztán hajrá. Figyeld a teleporthoz vezető csatornát, ha az összes

TUDTAD-E?

Half-Life címmel, 2006-ban kerül a mozikba egy, a játéktól teljesen független dráma, melyben egy fiú és lánytestvér próbál a képzeletük segítségével, otthonuk elvesztéhez lelkiismeretileg elmenekülni. A játék filmadaptációja egyelőre még várat magára...

modul kigyullad, örülhetsz - ekkor be kell ugranod a lány mellé a kabinba, és mozi. Megérkeztek Kleiner laborjába - egy héttel később... Sajnos a börtönből indulásotok jel volt az ellenállóknak, így véres harc dúl odakint, a profot pedig a Citedellában őrzik. Töltsd fel a páncélt, kövesd Kutyát, a folyosón vételezz lő- és kötszert, aztán ugrás a lyukba.

ANTIZITIZEN ONE

Kutya szenzációs! Nyomd le a katonákat, aztán nyomulj át a blöki által nyitott kapun. Sajnos a drágát elviszik, magad maradsz. Gyorsan be balra, át a kerítésen, aztán a lift mellett balra, le, át az omláson. A játszótérnél vagy, egy hölgy csatlakozik hozzád, majd az ismerős téren három harcos. A csapatot magad irányíthatod: alapból követnek réged, ha valahová állítani akarod őket, akkor mutass a célkereszttel az adott pontra, és nyomd meg a „Send / Recall Squad" gombort (alapban: C). A hotel mellett kinyílik egy átjáró, itt kijuttok egy placcra. Látsz egy lapot, húzd félre. Új játékszer: Hoppers. Ezek aknák, ha vörös a fényük, robbannak, ám ha felemeld a GF2-vel

őket és leteszed finoman, zöldre váltanak, így ártalmatlanok rád, GF1-gyel viszont kilőheted őket - magyarul egy baba aknavetőhöz jutottál. A lényeg, hogy odalent az összest állítsd zöldre, majd ess le, az udvaron lévő cuccokkal ugyanígy, némi keringő után kijuttok az utcára. A pókszerű Striderekkel ne foglalkozz, futás át, jobbra, be a következő udvarba, ltt balra

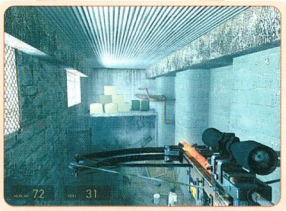
lesz egy jel egy hordó felett, a fémlap némi lő- és kötszert rejt. Tovább, ki az utcára (fent csak zombik). Odakint a híd felé induljatok, de előtte a gyógyszertárban (balra, kis üvegportálú épület) a két löveget döntsd el (ott egy hordó, plusz lehet aknát dobni be). A szanitéc hölgy után jobbra be. Menj fel az emeletre, némi csata után a hátsó szobából lepotyoghatsz a fent említett kirakatba. No most. Szemben egy CP által védett „erőd", esélyed nincs győzni ellenük. Át kell ugrani a kék, majd a fehér kocsin, be a lyuk mögött balra, a hordónál. Ltt az emeleten találsz lőszert, az út tovább a földszintről vezet. Rohanj fel, végig a kapu mögött, aztán le, és be az épületbe. Pucold meg, ismét lefelé, balra. A töltés után nagy levegő! Búcsúzz el a csapattól. Nyolcmillió Manhack érkezik, esélyed nulla. Ezerrel rohanj előre, jobboldalon, fel az omláson, majd balra, a rácos folyosó tetejére, ez és a fal között be

tudsz csúszni. Fuss végig a folyosón, a túloldalon ki, és vadászd le a két gépágyús komát, aztán fuss mögéjük, a lyukhoz. A túloldalon egy kolléga észrevesz, és elkezd robbanószert telepíteni - addig ki kell tartanod, a gépágyúval próbáld meg átvészelni ezt. A robbanás után mássz be a lyukba, majd előre, szemben egy másik lyuk, kússz át. Gusztustalan trugyiba jutottál, természetesen a túloldalra kell átjutni. A kábeldob lesz ismét a te barátod. Ugorj a kocsira, innen a ládákra, majd a dobra. Társa a kocsi platóján van, emeld le, majd, mint a börtönben, építs hidat - egyiket a másik mellé, átlép, átrak. Az első cél a kis sziget középen (a tengellyel), itt állj meg, jön egy halom zombi. Utána tovább előre, majd balra, a fehér kocsihoz. A fal mellett találsz csöveket, ugorj rájuk, fuss fel, lökd be az egyik szellőzőt, és az alsó rácsot is, ess le, és fuss vissza, engedd be a dokit. Jön némi házból ki / házba be, tempós CP-támadásokkal, az udvarban jobbra ajtót nyitnak neked, ismét négyfős teamed lesz. Felfelé visz az út, odafönt lenyitják neked az átjárót. Potyogás következik, némi erős tűzharc, majd irány felfelé. A következő etap embereid ostobasága miatt nehéz - én azt javaslom, ne törődj velük, ha egy katona olyan hülye, hogy fejest ugrik az ellenség közepébe, azért nem kár. A lényeg, hogy ne állj le harcolni. Rohanj a karhoz, húzd meg, ugorj a hídra, aztán tempó előre, puskával hamar kiteríted a bandát. Odabent rendezkedj kedved szerint. Az út lineáris: lepotyogás, felmászás, leugrás. Hamarosan találkozol Alyx drágával. Le kell jutni a földszinti vezérlőbe, csak tempósan, odalent némi rendezkedés, és kapsz pár hullajelöltet. A következő etap rázós. Alyx nekiáll kinyírni a generátort, közben érkezik minden irányból az

ellen. A lány mellett van gyógyulás és feltöltés, némi lőszer ott, ahol kirohantatok, a többi a katonáknál, a mellvéd mögül viszonylag biztonságban lövöldözhetsz. Amikor Alyx azt mondja „Use the gravity gun", célozd be a csaj háta mögötti, oszlopszerű bigyót, és adj neki GF1-gyel. Ha megszűnt létezni, rohanj el mellette, egyenesen, át a nagykapun. A közjáték után potyogj le a csatornába, balra hátul bejárat, majd leugrás. Emeld ki a rácszáró lécet, jobbra hátul lökd ki a hordókat, fel a rámpán, végig a csövön, be a szellőzőbe. Pottyanj le, ismét lineáris a pálya. A csatornában várd meg a katonák és lények párbaját, a túlélőkre legyen gondod... Ugorj le, bemászás, létra, ki, majd az omladékon fel. Átjutsz egy nagy terembe. A kis piros fülke a cél, idebent van tápolás, húzd meg a kart, aztán legyen gondod az őrökre. Amint a kocsi átért, ismét kezeld a kart, és gyorsan ugorj be a kasba (és dobd ki a robbanós hordót...). A túloldal picit kanyargós, fel a létrán hátul, át a traverzen a túloldalra, itt visszafelé, ismét létra. A felső szinten menj balra körbe, a vörös építmény mindkét oldalán jóságok, aztán innen potyogj le a középső szintre, az ajtóhoz. Séta be.

FOLLOW FREEMAN!

Ember közli, hogy Barney bajban van - mesterlövészek pásztázzák az utcákat. Izgalmas meccs - a lényeg, hogy ugorj ki az utcára, aztán cikkcakkban, a házak kiszögelléseit kihasználva takarásnak haladj előre. Nem nehéz, csak akkor, ha vigyázol a téged követőre is... Ha elérsz a teherautóig, bonyolódik a dolog, mert a másik utcából is idelő egy figura. Előbb ezt intézd el, rohanj a fehér autóig, onnan, vagy az ablak alól behajíthatsz egy gránátot. Ezután irány a másik utca, ugorj be az épületbe, jobbra. Itt egy csaj, ő is jön utánad (nem sokáig...). Az omlás előtt balra kell beboritani, pucold meg az alagsort, majd mássz fel, egész a tetőre, hogy „beinduljon a feladat". Barney-t két ellen szögezi a tetőre - egy oldalt, egy szemben. Menj a haver alatti szintre (itt egy ládában tartalék gránát), innen be tudsz dobni mindkét helyre egy-egy csomagot (a célkör pont az ablak fölött legyen hajításkor). Ha mindkét figurának annyi, Barney lemászik. Kövesd, ki az ablakon, le az omláson az utcára. A fickó kinyitja a kaput, gyorsan át, majd be jobbra. A pálya egyértelmű, ismét kapsz társaságot. Az épület felső szintjén Barney bemutatja a következő célállomást - az Overwatch Nexus, valami ördögi gépezet. Ajtó nyílik, aztán rohanás. Kint az utcán mennyei áldás, figyelj rá. Futás előre, a konténerben elsőse-



gély, mássz fel a romokra, majd le, balra hátul van egy ajtó. Innen toronyiránt, egyenesen kell berohanni az épületbe. Találkozol rabokkal, ha kiszabadítod őket, csatlakoznak hozzád. Futás ki az udvarra, majd végig egyenesen, hátra, az erőtérig, rántsd ki a dugót, és lehet gyógyulni. Az épület első szobájában új móka mutatkozik be: lézerérzékelős löveg. A játék a következő: belesétálsz az érzékelő-

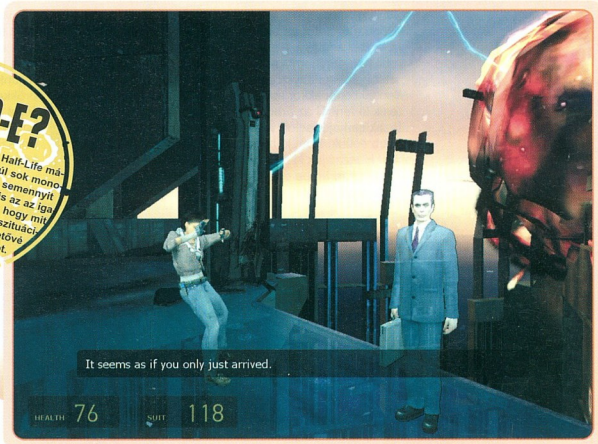
be, ekkor feljön az ágyú, te pedig begurítasz egy gránátot a lyukba. Próbálkozz, az első szobában van muníció. A következő teremben katonák, aztán jobbra jön az újabb lézercsapdás menet, ez más húzósabb, hiszen két löveg van, kegyetlen. Az emeleten balra egy teremben két koma, szemben jöhet az újabb gránátos, próbáld meg a falig hátrálva megdobni őket. Szemben végre ott az első generátor, adj neki GF1-gyel, a cuccal szemben van feltöltő, aztán jöhet a tűzharc. A végén ki a teremből, és be balra, a folyosóra. Újabb lézer, de csak móka - a végén gránát és kötszer van, viszont könnyű a dolog: guggolj le, húzd be az asztalt a lézerbe, és fedezékéből felállva dobd be a csomagot a lyukba. A következő terem viszont fontos: át kell jutnod a lézereken a túlfelébe. Ugorj a kis pódiumra, innen balra, majd át a legyezőforma sugarakon. Rá a kerek lábazatra, erről a falhoz a csőre. Most kell ügyesnek lenni: a csőről a szekrényforma objektumra kell felugrani, és idefent végigugrálni, nem leesve. Aztán át a csöveken, és meg is vagy, nyomd meg a gombot, és a többiek csatlakoznak hozzád. Menj be a generátorhoz, és adj neki. Ki a galériára, fuss le a lépcsőn és fel a másikon, majd be a nagyterembe. Ez, mint csapda. Barney ugyan javasolta, hogy az aknákat használjam ellenük, de ez nekem nem jött össze, maradt a nyers tűzerő. Kilépve ott a 3. generátor, adj neki, kész is vagyunk. Barney lerohan a csarnok aljába, kövesd az Exit feliratú ajtón át. Irány a tető! Csatlakozik hozzád pár ember, Barney kinyitja az ajtót. Odakint jobbra, a kupola felé, a szellőzők túloldalán töltők. Vadászgép jön, a kijárat és a mostani helyed közt félúton egy kis emelvény, itt van rakéta bőven, szedd le a dögöd. Ha kész, a töltők melletti lépcsőn fel, jobbra középen ott a híd, oldalán gomb, ereszd le a szerkezetet, és rohanj át rajta, majd irány lefelé. Kegyetlen menet jön! Egy koma közli, hogy a „plázán" halom raketa vár. Futás ki, előre a főbejárat felé, a túloldalon le a gödörbe, át a lyukon, fel a földhányáson, majd balra, végül ki az utcára. Középen, az árkádok alatt egy rakétás láda, a berobbant fal mögött elsősegély, úgyhogy ez ideális pozíció a Striderek levadászására. Ha ez a terep csendes, galopp hátra, szedd le a katonákat, majd le a lépcsőn. Az alagútban mint őrült rohanj, futtában kapd le az ört - mögötted a semmiből előbukkan egy Strider. Borits le balra, be az épületbe, vergődj fel a lépcsőkön, ahol omlás van, belül, a leszakadt gerendán rombolj fel. Hátul, egy falmaradvány tövében fogsz találni egy láda rakétát. Ez a jel - lődd szét a szemét pókot. Töltsd fel a készleteket, majd pottyanj le a lyukon, és előre, tépd le a deszkákat. Mindközül a legkegyetlenebb hajsza következik. Ki a föld alól, be a föld alá - ha kocsifal állja utadat, türelem, a Strider mindjárt utat nyit, ezután be az épületbe, és hajtás felfelé. Ha meglátsz egy kék ajtósort, pillants oldalra - töltők sorakoznak, jegyezd meg! A felső szinten ott vár a rakétás láda, úgyhogy adj a pókoknak, lesz egypár. Ha ők is, a katonák is elköszöntek, örülhetsz jól. A továbbjutás a vörös, kupolás épület felé lesz, én csak a vastraverzeken végigegyensúlyozás mókáját találtam, mint megoldást, aztán ugrás le az utcára. Barney és Dog is beköszön, utóbbi utat nyit a föld alá. Ugrás!

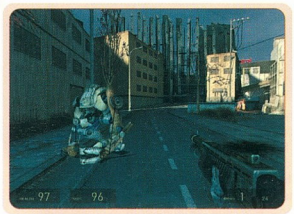
TUDTAD-E?

Ahogyan eddig sem, úgy a Half-Life második részében se várjunk túl sok monológot Gordontól (leginkább semennyit se). A készítők szerint ugyanis az az igazi móka, ha mi találhatjuk ki, hogy mit mondana a főhős bizonyos szituációkban - még jobban átélhetővé varázsolva ezzel a játékot.

OUR BENEFACTORS

Balra tarts, le a sziklákon, csúszás, ugrás, majd a kiálló csövön a mozgó elemre, innen a belső részbe, és balra, jobbra. Kövesd a barna „ösvényt", némi szlalom árán kijutsz a „szarkofágszállítóhoz". Bele kell ülnöd az egyikbe - de vigyázz, két sor van, ne abba szállj, amelyiket meghegesztik... Tehát menj át a hátsó, balra tartó sorhoz, amikor kinyílik az ajtó, „használattal" mássz be. Hosszú utazás veszi kezdetét. A cellában elveszik a fegyvereid - a GF viszont anomália, úgyhogy keresztbetesz a rendszernek, sőt, kicsit megtáltosul - mostantól szerves anyagot is fogad! Próbáld is ki az örökön, rántsd magadhoz az egyiket, hajítsd a többiek közé - király! Breen bejelentkezik, a monitor mellett jófajta tápoló, aztán kövesd a fényes utat. Be a liftbe, a felső szinten kapd ki a gömböt a katonák mögül, azt vágd hozzájuk. Jobbra, a baloldali erőtér mögött látsz egy generátort, lődd ki a szokott módon (GF1), így itt továbbmehetsz. Némi flikkflakk után eljutsz egy nagy gyűrűhöz, ez egy lift, a korlát belső felén, túloldalt van a kapcsoló, nyomd meg, lassú a jószág, kemény menet jön. Szállj be a liftbe, irány felfelé. Az út fent is elég lineáris, mindig nézz körül, és keresd a feltöltőket. Egy nagy csata jön - kis hadsereg és egy Strider. A fém szarkofágokat is hajigálhatod, de a pók ellen az elektromosság a fegyver, négy-öt gömböt vágj hozzá. Ha vége, töltekezz, balra lődd ki a generátort (GF1), mássz be, és irány előre, míg kijutsz egy újabb szállítóplaccra. Ülj be a hozzád közelebbi „koporsóba" - nagy utazás jön.





DARK ENERGY

Mozi van. Mossmannak végül szerencsére tele a puttonya az öreg Breennel, úgyhogy szabad vagy, fuss a lány után. Odafent kapd fel a fegyvered, és állj a liftbe. Újabb nagy meccs következik... Rohanj körbe, a generátorokhoz. Közben befut némi ellenség, csapj szét köztük. A generátorok három gömbbel működnek, tehát a móka a következő: oda az első generátorhoz, három gombóc kihajít, cucc leáll, fal megkerülése, jöhet a következő áramtermelő, majd a harmadik. A végén van egy „lift", állj rá, dobd le a fiúkat, ás körbe, besétálhatsz a maghoz, itt is egy emelő, mely kis kör után felvisz a 2. szintre, ugorj be, itt egy tápoló is van, majd balra mellette az újabb emelkedő, az első szintre. Gyorsan pucold meg a terepet, tovább balra, újabb lift, fenn vagy a tetőn. Menj ki a jobb szélre. Két vadászhajó érkezik, őket gyorsan gömbözd meg, majd jön a lényeg: a teleport csúcsán lévő fém „szirom" lebontása. Gyorsan és pontosan hajíts nekik gömböt, ha mind lehullt, győztél - ezt addig kell megtenned, míg a papa ki nem emelkedik a tetőre. De tényleg győztél?

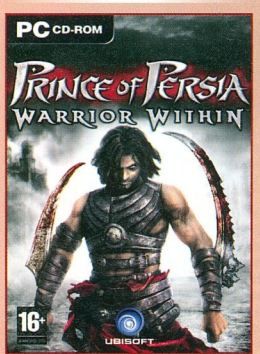
Nos, az már tuti, hogy lesz HL3. G-man úr ismét belekavar a levesbe. Hogy mindez valóság volt, vagy sem, azt megint nem tudod meg. A következő feladatot a titokzatos úrember maga választja majd neked…

}[redenc

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Az intróban láthatjuk, amint a herceg kétségbeesetten menekül egy szűk sikátorban. Üldözi őt a végzete és egyre kevesebb az esély a túlélésre. Mikor végérvényesen zsákutcába jut, bátran kivonja kardját, és szembenéz a halállal. Visszaugrunk az időben. Egy hajón vagyunk - vihar közeleg. Na meg egy ellenséges hajó. Nem baráti a szándékuk, s habár a kapitány igen csinos, ő valószínűleg nem kedvel minket, ugyanis kiadja az embereinek a parancsot: „Öljétek meg!"

- **CD Link:** Háttérkép, Web Site Kit, Screensaver
- **Fejlesztő:** Ubi Soft Montreal
- **Kiadó:** Ubi Soft
- **Megjelenés:** 2004. december 3.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.princeof persiagame.com



Ship

Rögtön ránk tör az ellen, nincs idő tétovázni. Szablyát a kézbe és hajrá. Az első pályák tutorialként is funkcionálnak, úgyhogy igyekezzünk elsajátítani a gép által mutatott legalapvetőbb kombókat. Ha végeztünk a jelenlévőkkel, akkor menjünk tovább. Egy bajtársunk esik le fentről az árbockosárból, és zuhanásával átszakítja hajópadlót, vele együtt mi is egy szinttel lejjebb esünk. Pont jó helyre, egy tócsa kellős közepébe. Használjuk ki az alkalmat, és igyunk. A kis folyosón egy terembe érünk, ahol újabb dolgokat tanulhatunk meg, ezúttal egy tartógerenda segítségével. Menjünk ki a másik folyosón, ahol már sokkal inkább áll a víz. A másik hajó belénk is ütközik, mi meg egy feszítőkötelet elvágva feljuthatunk a fedélzetre. Pár ellenfelet ismét legyőzve szabaddá vélik az út a főnökasszonyhoz, Shahdee-hez (előtte még vegyünk magunkhoz még egyet a sok parlagon heverő fegyver közül a másik kezünkbe is). Önagysága nem nehéz ellenfél, a szokásos „védekezek, majd ütök"- mozdulatsor bőven megfelel ellene. Egész jól haladunk, már csak egy kicsi van hátra az energiájából, amikor felülkerekedik rajtunk, és a vízbe taszajt. A herceg eszméletét veszti, mi pedig a visszaemlékezéséből megismerjük a történetet. A lényeg, hogy vissza kell utaznunk az időben, hogy az előző részben elkövetett hibánkat kiköszörüljük, de időközben a sorsunk megpecsételődött. Egy levakarhatatlan ellenfél szegődött a nyomunkba, aki mindenképp meg fog ölni - sorsunkat nem kerülhetjük el.

Beach (jelen)

Nem épp kellemes társaságban ébredünk, ráadásul a kardunkat is elvesztettük. Felkapunk egy falécet, egyelőre ez is megteszi. A madarak elég kitartóak errefelé (biztos kevés a kaja...), úgyhogy meg kell küzdenünk velük. Menjünk a part túlsó oldalára, majd fel a lépcsőkön. Ugorjunk át a vízesés felett, majd miután felkapaszkodtunk, ugorjunk át a leszakadt híd felett is. Elérkeztünk az első mentési ponthoz (ilyen kutak fogják jelezni), amit használjunk is ki. Kapaszkodjunk fel a kőtömbre és egyensúlyozzunk végig mellette. A végénél ugorjunk le, és a szélén függeszkedve jutunk át a kiálló kő alatt. Miután visszamászunk, egy újabb nagy ugrás, majd ismét pár szárnyas. A füves szirten felkapaszkodva megint a falhoz lapulva kell továbbhaladni, és a végén túloldalra átugorva jutunk tovább. Kapaszkodjunk fel, majd essünk le. Pár varjú után, a rácsos ajtó felett az előző részből ismert falonfutással jutunk át. Másszunk fel az oszlopon, majd ugorjunk át a következőre, a harmadikról meg a felső szirtre. Küzdjük le a madarakat, majd guruljunk át a betört ajtó alatti résen. Küzdjünk meg az őrökkel, majd másszunk fel a továbbhaladáshoz. Most ismét a falon kell futnunk, először a bal oldalt, aztán a következő alkalommal jobbra. Ez utóbbi hosszabb is és a végén ugranunk kell. Ismét rövid küzdelem, majd menjünk fel a lépcsökön.

Fortress Entrance (jelen)

A kapu mellett bal oldalt fel tudunk kapaszkodni, így átjutunk. Kis közjáték után (viszontlátjuk a némbert a hajóról), egy csata kellős közepén találjuk magunkat. Ha végeztünk, menjünk vissza a kapuhoz, és a mellette lévő faajtó most nyitva van. Mentsünk, majd ugráljunk át a hasadékokon. Ezúttal a varjak főnökével kell megküzdenünk, de a csata hevében elszalad (ez szokás lehet errefelé), így utána kell erednünk. Jöjjünk visszább a hídról, és baloldalon fussunk fel a falon, majd ismét, de ugorjunk is át a szirtre. A túloldalon fussunk balra a falon, és ugráljunk át az oszlopokon, a megszeppent ellenfélhez. Kis dulakodás után újra tovarepül, sebaj, menjünk utána. Szaladjunk át a falon, majd vissza, így elérjük a párkányt, amin felhúzódzkodva fel tudunk ugrani a felső kiszögellésre. Innen, az oszlopon keresztül eljutunk ismét a madáremberhez, akit ki is végzünk. Fussunk fel a falon, hogy a kapcsolót átbillentsük, mire kinyílik az ajtó. Öljük meg az őrt, majd fussunk oldalt a falon, a kapcsolón át, mely kinyitja az újabb ajtót és ereszkedjünk le a függönyön. Küzdjünk meg a maradék ellenfelekkel, majd másszunk fel a kis platformra az oszlophoz közel. Szaladjunk fel, majd megkapaszkodva oldalazzunk tovább és kapaszkodjunk fel. Öljük meg a ránk támadót, majd továbbhaladva csináljunk egy falonfutást, hogy elérjük a szemközti párkányt. Oldalazzunk át a fal túloldalára és ereszkedjünk le. Itt át kell futni megint a falon, majd ugorjunk be a vízeséses ajtón. Megint egy átvezető jön: látjuk, ahogy Shahdee valamiféle portálba ugrik, mi is kövessük.

TUDTAD-E?

Az idő visszapörgetést is használhatsz tudjuk használni, sokszor találunk majd utánpótlást vázákban, vagy ellenfeleknél, de életet adó víz az ritka.

Fortress Entrance (múlt)

Kiderül, hogy időutaztunk egyet, rögtön mentsünk is ennek örömére. Menjünk tovább ugyanazon a folyosón, mint a jelenben, csak visszafelé. Ráadásul most más csapdák is működnek, kerüljük ki a mozgó, késekkel tűzdelt oszlopokat, és falonfutásnál is ügyeljünk a pengékre. A nagyteremben aztán ellenfelekre lelünk, őket gyorsan apritsuk fel. Tartsunk balra, és az oszlopon fel tudunk kúszni, majd átugrani a platformra. Miután felkapaszkodtunk, egy falonfutással jutunk el a középső szobor talapzatához, ahol kerüljünk át a másik oldalra függeszkedve, majd ugorjunk át a platformra. Szaladjunk a végére, ahol a falon futva helyezzük üzembe át a kapcsolót, aztán ereszkedjünk le a függönyön. Az iménti akció révén kinyílik a lenti rácsos ajtó, ahol távozhatunk. A hídon ezúttal is varjak várnak, miután leküzdöttük őket, ugráljunk fel a balra lévő falon a jelenben már megszokott módon, majd a falon fussunk át, ahol ezúttal még épp a túloldali rész. Küzdjünk meg az ellenfelekkel, majd a lépcsőtől balra romboljuk szét a hordókat. Így át tudjuk állítani a kapcsolót, de sajna hiába igyekszünk felfelé, nem fogjuk elérni a nyitott csapóajtót. Sebaj, itt egy másik kapcsoló, amely kinyitja nagyobb ajtót. Ugyanabba a terembe jutottunk, ahonnan jöttünk. A falon futva elérünk a függönyig, azon pedig alászállhatunk. A küzdelem után a játsszuk le a korábbi procedúrát (oszlopon fel, majd a túloldalra evickélve a falon lévő kapcsolón átszaladva nyissuk ki az ajtót) és menjünk ki, de ezúttal egyenesen menjünk tovább. Evickéljünk át a csapdákon (közben menthetünk is), majd a lépcső tövében küzdjük le a szellemlényeket (védekezve közeledjünk, majd amikor közelebb érünk, addig üssük őket, míg össze nem esnek). Menjünk fel a végeláthatatlan lépcsőn, és a kis kompániát is tanítsuk móresre.

Central Hall (múlt)

Menjünk fel a lépcsőn, majd cselezzük ki a negyedet-forgó csapdát. Ugorjunk át a szemközti oldalra, majd fel és fel. Oldalazzunk át a túloldalra, ereszkedjünk le, és

ugorjuk át megint. Öljük meg az őrt, majd osonjunk át a forgó csapdákon. Egy nagyobb terembe érünk, ahol először is le kell ölnünk pár fegyveresst. A túloldalon, a szakadékot átugorva tudunk menteni is, majd menjünk vissza középre, és kapaszkodjuk fel a kőtömbök tetejére. Innen irány az első oszlop, majd a többin át a túlsó oldal. Kapaszkodjunk fel, majd egy „falonfutás, végén ugrással" - kombót elegresztve a bejárat felett

már az ereszkedésnél is csapdák vannak. A végén ugorjunk át a párkányra, majd oldalazzunk, és megint át a szemközti létrára, és le. Nyírjuk ki a két őrt, majd fussunk át a folyosón az előbúvó tüskék elől. Mentsünk.

Southern Passage (múlt)

Először egy kombinált csapdán kell átmenni (akkor induljunk, amikor a függőlegesen mozgó csapda lefelé indul), majd egy egyszerűbben. Az előttünk futó Shahdee befut egy ajtón, ami lezárul, mi egy nagy, ellenfelekkel teli teremben maradunk. Miután tiszta a terep, középen ugorjunk fel a rúdra. Lengjünk be, majd át a másikra, aztán forduljunk meg, így a T alak másik oldalára is eljutunk, ahonnan viszont a fenti platformra lendülhetünk át. Egy gyors öldöklés, és már egyensúlyozhatunk is át a vékony pallón, ahol újabb küzdelem vár. Ha megvan, akkor irány egy újabb rúd, majd elugorva, és a falról elpattanva a fenti gerendára érkezünk. Innen ugorjunk át az erkélyre, ahol egy nem épp kedves ninja-lány próbál feltartani. Másszunk ki a szegélyre, és lendüljünk át a gerendákra, ahol egyensúlyozzunk át a túloldalra. Egy ugrás után bevesszük az újabb sarkot is, az itt lévő ellent pedig kiirtjuk. Másszunk ki a szegélyre, majd rugaszkodjunk el, hogy a

Sacrifical Altar (múlt)

Amint megközelítjük a lépcsőt, beindulnak az események. Fentről zaj hallatszik, valaki közben távozik. Shahdee és egy piros ruhás lány küzd, utóbbi leesik, és a párkányba kapaszkodik. Segítenünk kell neki, mert a fekete ruhás démon azon ügyeskedik, hogy leessen. Győzni úgy tudunk, hogy folyamatosan védekezünk, majd támadgatunk. Tartsuk meg a két lépés távolságot is, ahogy illik, és

messzebbről támadjunk. Miután elterült, élvezzük a közjátékot, és utána csöppenjünk vissza a játékba. Jön egy kis mellékes, ami nem kötelező, de hasznos. Menjünk fel az oltárhoz, amit el tudunk húzni. Menjünk le a

lépcsőn, majd át a tüskéken, és a végén kerüljük el a forgókat. Újabb tüskés talaj forgó oszlopokkal, és a végén az ütemesen forgó késekkel. Aztán egy falonszaladás a mozgó fűrészekkel, a végén bukfencezzünk át a kések alatt. Az utolsó csapdánál szintén a bukfenc marad, fontos az időzítés is a második forgó rúd miatt. Jutalmul Life Upgrade-et kapunk, aminek használ vesszük majd. Szerencsére visszafelé nem kell végigmenni a csapdákon, így térjünk vissza a nagy küzdelem színhelyére. A csata után a terep ugye kicsit átrendeződött, a nagy kőre, ami leesett fel tudunk mászni, majd tovalendülni róla a

szemközti párkányra. Kis oldalazás után ugorjunk át a rúdra, majd a felső párkányra. Lendüljünk át a szemköztire, és oldalazzunk a másik részére. Majd a rudakon fel tudunk ugrálni a szirt tetejére. A falon fel kell futnunk, hogy elérjük a kötelet. Vegyünk lendületet, hogy át tudjunk szaladni a pallóra, ahonnan már elérjük az erkélyt. Mentsünk. A szakadék szélénél ereszkedjünk le, és a törött pallón ugorjunk át a másik oldalra. Oldalazzunk odébb, majd az állatfejtől ugorjunk át a falon lévő szirtre. Oldalazás után irány a kötélen át az újabb palló, ahonnan fel tudunk kapaszkodni az erkély- részre. Másszunk fel a kötélre, majd ugorjunk át a rúdra, amely bezárja a falon a nyitott ablakokat. Ugorjunk vissza a kötélre, majd le róla. Szaladjuk át a falon a túloldalra, majd kapaszkodjunk fel a másik kötélre. Lendüljünk neki, hogy át tudjuk futni az erkélyre. A kis szobában egész sok lány érdeklődik irántunk, de sajnos mind az a ninja-fajta. Le is ölhetjük őket, de a remek fali szerkezet az előtérben jó szolgálatot tesz, ha felfutunk a falra, akkor alul tüskék rendezik el a dolgot. Így hamar megszabadulunk tőlük. Vissza a kis terembe, jobb oldalon fussunk fel a párkányra, majd ugorjunk még egyel feljebb. Innen át a rúdra, majd a többin keresztül feljutunk egy kiszögellésre. Fussunk fel jobb oldalon ismét a falra, majd oldalazzunk tovább és ugorjunk fel a következőre. Innen át a rúdra, majd a falról a felső rúdra, onnan pedig az újabb párkányra. Itt függeszkedve menjünk el a végéig, majd amikor a forgó rúd távozik, gyorsan ugorjunk át a szemközti oldalra, és folytassuk függeszkedve az utat a biztonságos talajig. A folyosó végén fussunk át a falon jobbra a kötélig, ügyelve a mozgó fűrészre, majd át a másik kötélre, és hasonlóképp, mint az előbb lendüljünk át helyes időzítéssel a verem másik oldalára. Kerüljük ki a mozgó rudakat, és szusszanjunk egyet.

A mentés után aktiváljuk mind a négy fali kapcsolót, hogy működésbe hozzuk a portált.

Southern Passage (jelen)

Cselezzük ki a kettős csapdát, majd szépen a fal mentén körbe ereszkedjünk le az alsó szintre. Aktiváljuk a kapcsolót, majd vegyük is használt az imént kapott időlassításnak (máshogy esélyünk sincs). Verjük le a két ellent, majd essünk le. Kis közjáték:

egy cseppet sem szimpatikus lényt látunk. Jobb oldal fussunk át a falon a kiálló deszkáig, majd ugorjunk át a másikra, majd a kötélre. Azzal lendüljünk át a rúdra, majd szépen szaltózgassunk át az erkélyig. Sétáljunk ki a palló végére és ugorjunk át a vastagabb rúdra. Ennek a végéről is ugorjunk el az oszlopra, oldalazzunk, majd irány a függöny, melynek végén lendüljünk át a pallóra. Ennek végéről ismét ugorjunk át a szemközti rúdra, amelyről végre ismét szilárd talajra jutunk. Ugorjunk át a nagyobb sziklára és lássuk el az ellenfelek baját. A túloldalt kapaszkodjunk fel, és kezdjünk el felugrálni a fal, és az oszlop között. Mikor fenn vagyunk, menjünk ki az oszlop szélére és ugorjunk át a pallóra, ahonnan a hasadékba juthatunk. Mentés után menjünk jobbra, a veremnél egy falonfutással jutunk át. Egy kis mozi jön. A Dahaka, a kedves lény, akit már láttunk, ránk talált, úgyhogy menekülni kell. Gyorsan kell futnunk, mert omlik minden. A kanyar után fussunk át a falon, majd a rudakon szaltózgassunk át a túloldalra. Hasztalan, a minotaurusz -szerű lény egy pillantás alatt ott terem. Szerencse, hogy gyorsan be tudunk bújni egy nyíláson.

TUDTAD-E?

A hosszabb beszélgetéseket, animokat, ha már egyszer láttuk, fel tudjuk gyorsítani.

Fortress Entrance (jelen)

Verjük szét a hordókat, majd fel a lépcsőn. Lepjük meg az őrt, és ereszkedjünk le. Fus-

sunk át a falon és lendüljünk át az oszlopra. Másszunk fel rajta és ugorjunk át az erkélyre. Egy terembe jutunk, ahol az a feladat, hogy az előttünk lévő oszlopra ugorjunk, majd annak oldalánál leesünk, pont úgy, hogy a függönyt kihasználva sértetlenül érkezzünk meg. Így lentről már ismerősebb a terep. Akkor jártunk itt, amikor először igyekeztünk a portál felé. Most is oda kell menünk, úgyhogy fel kell kapaszkodnunk a középső kötömbön, majd oldalazással eljutni, és felmászni az erkélyre. Ennek végén falonfutás, majd függeszkedve át a kő másik oldalára. Ekkor megjelenik üldözőnk is, szóval nyakunkba kell szedni lábainkat. Fussunk át a szakadéknál a falon keresztül, míg megérkezünk a portálhoz. Szerencsére ide nem tud követni, így lerázzuk. Nincs más választásunk, irány a múlt.

Fortress Entrance (múlt)

Menjünk végig a folyosón, persze ügyelve a csapdákra, egészen a már jól ismert teremig. Egy kis jelentet látunk, az az alak jelenik meg, aki a csajok küzdelménél kiszaladt a színről. Ellenséges szándékát a felénk dobott fejszével fejezi ki. Ezután elő kell adnunk újra az ajtókinyitó magánszámot, a korábban már ismertetett módon (röviden: a bal oldali oszlopról mászunk fel, majd a másik oldalt a falon futva aktiváljuk a kapcsolót,

és függönyön ereszkedünk le). A híd után balra menjünk a falon felmászva, majd a falon futva egészen addig, ahol a hordókat szétvertük a kapcsoló miatt. Emlékezhetünk, hogy nem értük el a kis csapóajtót, bárhogy igyekeztünk. Most viszont már van időlassításunk, nosza használjuk is ki. Egy folyosóra kerülünk, előttünk egy komplexebb csapda tüskékkel, forgó pengével és ritmikusan előbúvó kötőmbbel. Aztán még két ilyen lesz. Megfelelő időzítés a lényeg, nem lesz nehéz dolgunk. A járat végén újabb Life Upgrade-et kapunk, irány vissza a szabad levegőre. Menjünk vissza a hídhoz és haladjunk a másik ismert irányba, át a csapdákon, fel a nagy lépcsőn a Central Hall-ba. A nagyterembe belépve észrevehetjük, hogy a szakadékon túli ajtó, amely mellett a mentőhely is van, nyitva áll. Küzdjük le tehát az ellenséget, és irány az új terület. Előbb csak egy forgókés, majd két ellentétesen mozgó rúd egy veremmel okoz riadalmat, de megint csak a jó időzítésre tudok hivatkozni. A lezáró forgókés már nem jelent akadályt, ezért menjünk fel a lépcsőn. Fussunk át balra a falon, majd ugorjunk át a másik oldalra. Aztán bújjunk el a közelgő tüskés rúd elől, majd ha távolodik, oldalazzunk be a területére, és ugorjunk egy szinttel feljebb. Várjuk meg, míg elhalad alattunk, és ereszkedjünk függeszkedésbe, csimpaszkodjunk át a túloldalra a másik, nem mozgó rúd alatt. A forgókések és a lépcső után új területre érkezünk.

Hourglass Chamber (múlt)

A létra tetejéről ugorjunk át a másik oldalra, mire az ajtó elkezd kinyílni. Mikor teljesen nyitva áll, essünk le és bukfencezzünk át alatta. Találkozunk a pirosruhás hölggyel, aki hasznos tanácsokkal lát el, hogy mit is kellene tennünk. Kapunk tőle egy új kardot, amely nemcsak erős, de más használt is vesszük majd. Induljunk vissza a Central Hall-ba (az ajtó mellett van a nyitó, és útközben a csapdák sajna ugyanúgy élnek), és a középen lévő fura kőkupacba szúrjuk bele a kardunkat. Egy szerkezet jelenik meg (az el-

lenfeleket most ne számítsuk, úgyis mindenki könnyűszerrel elveri őket), amelynek rúdját forgassuk az óra járásának megfelelően, aminek okán átrendeződik a terep. Ugorjuk át a szakadékot és balra induljunk meg egy falonfutással, majd ugorjunk át a szirtre. Most a jobb oldalon fussunk a falon, így átérünk a nagyobb szikla aljára. Kapaszkodjunk fel a peremen, majd ugorjunk át a középső darabra. Ennek a tetejéről már át tudunk ugrani a bejárathoz. Csimpaszkodjunk fel az ajtót nyitó szerkezetre, majd engedjük el, és időlassítással szaladjunk át a csapdákon és az ajtón. Ugráljunk fel a két fal között, majd szaladjunk fel a fűrészek közti létrán. Innen már csak egy kis ugrálás, és feljutunk a folyosóra. A zúzó-köveket kicselezve eljutunk a mentési pontig.

Mechanical Tower (múlt)

Nyírjuk ki az őröket, majd ereszkedjünk le a peremet használva. Egy nagy térre jutunk, ahol rengeteg ellenfél jön, szerencsére egyesével. Egy idő után viszont a rács mögül ránk engednek egy nagydarab jószágot (aki játszott a demóval, annak ismerős lesz). Úgy tudjuk kivégezni, hogy lehetőleg mindig a háta mögé

kerülve meg kell gyengíteni a lábait, és amikor térdre rogy, akkor másszunk a hátára, és üssük a fejét. Vigyázzunk, hogy amikor nyúlkálni kezd, akkor vagy ugorjunk le, vagy haljunk el, mert ha elkap, akkor messzire hajít. Ha győztünk, akkor menjünk be a szemközti ajtón. Kapcsoljuk át a falon a kapcsolót (felfutással), majd a kiemelkedő dobozra felkapaszkodva juthatunk a felsőbb szintre. Mentsünk, majd lassítsuk be az időt, hogy a kerekek közt át tudjunk ugrani. Verjük le a ránk támadókat, aztán ugorjunk rá a közeli mozgóoszlopra. Innen (így ugrálva: várjuk meg, míg a starthely és a cél egy szintbe kerül, és csak akkor lendüljünk) eljuthatunk a kis erkélyre, a kapcsolóval. Az őrt öljük meg, és a kapcsoló aktiválása után pedig lassítsunk az időn, hogy át tudjunk ugrani az elinduló dobozra. Erről lendüljünk át az újabb szirtre, ahol a forgatórúd is van. Ezt állítsuk is át, és az ugró rúd is odébb kerül. Használjuk is, hogy a fel-le mozgó társára átjussunk, onnan pedig a felső részre. Öljük meg a fura lényeket (vigyázat, mert robbannak), és függeszkedjünk át a rúdon, ami kapcsán szabaddá válik az út a középső részre. Ugorjunk fel a bal oldali gerendára, és lendüljünk át a láncos ablakú helyiséghez. Itt körben fel tudunk mászni a tetejéhez, majd oldalról be tudunk esni a térre. Öljük meg az őrt, majd másszunk fel a létrán. Ugorjunk ki a párkányra, majd a fal melletti kapaszkodóra. Függeszkedjünk odébb a fal alatt, és ugorjunk át rúdra, onnan meg a forgó falapra. Innen irány az újabb kapcsolókar, amely használata után a közeli rudat, na meg némi időzítést használva lendüljünk át a középen forgó izére, a másik oldalt meg ismét az újabb rúdra, majd a kapcsolóhoz. Ezt aktiválva kihajlik egy falap, melyre a falról futva tudunk átugrani, majd mikor visszahajlik, le róla. Nyírjuk ki a robbanó lényeket és a kis teremben húzzuk meg a rudat. Megint egy szinttel feljebb hoztuk a kö-

zépső platformot, ugorjunk fel a deszkára, lassítsuk be az időt, majd lendüljünk át a kerekek közt. A párkányokon már könnyedén felkapaszkodunk, majd a kés utáni csapdán úgy jutunk át, hogy belassítjuk az időt, az első kőre felmászunk és indítunk egy falonfutást. A forgó oszlopokon megfelelő időzítéssel átjutunk. Lejutva másszunk fel a szekrényre, majd a falon lévő szegélyre, így aktiválhatjuk a kapcsolót, mely kinyitja az ajtót. Menjünk le és mentsünk.

Mechanical Pit (múlt)

Verjük le az ellenállást, majd a fali kapcsolót és az időlassítást bekapcsolva érjük el

a kiemelkedő dobozt, amiről feljutunk a kötélre, azzal pedig a felső platformra. Nyírjuk ki a támadókat, majd az elágazásnál menjünk jobbra. Kis mozi, újra látjuk a titokzatos lényt, aki már egyszer meg is do-

bott minket. Szaladjunk át a falon, és öljük le az ellenfeleket. Lassítsuk be az időt, majd fussunk át a küllők közt a falon; ugráljunk végig az oszlopokon, a forgó kapcsolóhoz. Menjünk fel a működésbe hozott lifttel, majd fenn fussunk visszafelé a fal irányába, és ugráljunk fel a két oldal között. Egy terembe jutunk és ismét egy behemóttal kell megküzdeni, a szokásos módon. Távozzunk a másik kijáraton falonfutással, kötéllel haladjunk tovább, majd ugorjunk át a vízbe. Itt igyunk, majd induljunk meg a lapátok irányába úgy, hogy a lyukakon bukfencezzünk át. Középen szálljunk ki a függő-kapcsolót aktiválni, majd haladjunk tovább. Ugráljuk át a rudakon, és öljük le a piroskákat. Haladjunk a folyosón végig. Az első csapda könnyű, a másodiknál csak a megfelelő ritmusra kell figyelni, amikor a kötélről a második fűrészen átlendülünk. A harmadiknál is csak az időzítés a lényeg, meg hogy bevessük a falonfutást is. A negyedik megint egyszerű. Megérkeztünk a portálhoz, mentsünk.

Mechanical Pit (jelen)

A folyosó picit megváltozott ugyan, de ugyanazokkal a taktikákkal végig tudunk menni. Egyedül a köteles résznél kell figyelni, itt át kell ugrani a másik oldalra, csimpaszkodva tudnunk kimászni. Kinn küzdjünk meg az ellenfelekkel, aztán ereszkedjünk le a függönyön. Ez a rész is ismerős lesz, át a kereken, az oszlopokon, fel a lifttel, majd a falak közt. Behemót most nincs, de sok kicsi piros igen. Utánuk a robbanó „kutyákat" kell elintézni, méghozzá úgy, hogy a bedeszkázott kijárat megsemmisüljön (neki kell ütnünk az egyiket). Fussunk át a vizes blokkba, majd onnan a középső részre, ahol a magányos ellenfél áll. Likvidálása után ereszkedjünk le, öljünk ismét, ugorjuk át a mélységet, hogy újfent ölhessünk. Lendüljünk át a vízesésen, és haladjunk tovább. Öljük le a teleportálgató lényt, majd bucskázzunk le a forgó rudak alatt a lépcsőn. A nagy forgószerkezetnél nyírjunk ki mindenkit, majd irány a létra. Másszunk ki a lyukon, majd fussunk fel a falra bal oldalt, és kapaszkodjunk a legmagasabb részre. Innen át tudunk ugrani a forgó részre, majd a másik oldalon ismét át a falra és kicsit feljebb-mászhatunk. Most ismét vissza a forgó részre, innen pedig felmászhatunk a következő „tálcára". Itt ismét „felmászok, átugrok, feljebb mászok, megint ugrok" - móka van, a végén csavarral. Amikor az oszlopon vagyunk, felül, akkor át kell ugrani a kapcsolóra, majd gyorsan vissza, és a túloldalt ki az ajtón, amíg nyitva áll. Mentés.

Activation Room (jelen)

A kis teremben öljük le a pirosakat, majd a „kutyákat", hogy valamelyik kirobbantsa a falat jobbra. Ugorjunk át a vízesésen, majd fel a két fal közt. Küzdjünk meg az ellennel, aztán másszunk fel oldalt a kőre, hogy a középsőre ugorhassunk. Innen a bontott rész feletti párkányokat célozzuk be, aztán kapaszkodjunk, amilyen magasra csak lehet. Két falonfutással a létrán találjuk magunkat, melyen másszunk fel. Öljük meg a ránk támadókat, aztán törjük szét a vázákat, hordókat, hogy

ki tudjunk másznia a korlátra. Essünk le, majd oldalazzunk odébb, és ugorjunk át a platformra. Nyírjunk ki mindenkit, majd jobb oldalt a létrán másszunk le. Lenn másszunk át a másik oldalára, és rúdon át jussunk el a túloldalra. Vigyázva a fűrészekre „falazzunk", majd a kötéltől tovább, és ugrás. Újabb falazás, aztán le a létrán. Mindenkit öljünk meg, aztán a jobb oldali kőre ugorjunk fel. Némi csimpaszkodással és ugrálással jussunk át a túloldalra, és rohanjunk tovább. Szó szerint, ugyanis megjelenik A Dahaka. Csinálunk egy falon futást, majd a balkanyar után még egyet, aztán a kötéllel tovább. Át a vízesésen, és aktiváljuk a kapcsolót, mire fel tudunk ugrálni a falak közt. Fent likvidáljunk mindenkit, majd ugrás tovább. Folytatódik az üldözés, ezúttal már csak „falaznunk" kell. Portál, mentés.

Activation Room (múlt)

Szaladjunk túl a forgóoszlopos és késes csapdákon a szokott technikákkal, a fűrészeknél is csak annyi a trükk, hogy inkább alattuk érdemes átfutni. Küzdjük le a három robbanó lényt, majd guruljunk át az újabb lyukon. A szakadékon átlendülve öljük le a fogadóbizottságot, aztán kanyarodjunk jobbra és ereszkedjünk le a platform szélére. Ugráljunk faltól falig a biztonságos leérkezéshez, aztán megint küzdelem. A kötél segítségével szaladjunk át a falon, majd győzzük le az ellenséget (akár a kapcsolóval is). Újabb „falazás" után kijutunk a nagy placcra, ahol le kell ölnünk párpiroskát, de vigyázva, mert szemből egy behemót dobál robbanó kutyákat. Ha végeztünk, akkor ezt ki is használhatjuk, álljunk meg a bal sarokban, majd amikor jön a cucc, húzódjunk odébb. A berobbant falon menjünk be, és egy folyosóra kerülünk, ahol a csapdák többsége a falhoz lapító kőtömb, tüskékkel és fogóoszlopokkal tarkítva. Igazából csak az utolsó fifikásabb picit, az egyik mozgó kőről kell a másikra ugranunk, majd falaznunk a forgók felett. Természetesen megint egy Life Upgrade-ért ment a móka, induljunk tehát visszafelé. A dobáló meláknál játsszuk el ugyanazt a trükköt, csak most a másik sarkot robbantassuk be. Bent mentsünk, húzzuk meg a kart, majd szaladjunk vissza , és át a kereken, a platformig. Essünk be az arénába, és intézzük el az őröket. Lendüljünk fel oldalt a létrára, és a tetejéről ugorjunk rá a kötélről lógó kőtömbre. Mikor a behemót eltalálja a követ, már át tudunk ugrani az oldalsó párkányra. Két falazással elérjük az újabb létrát, amelyen menjünk fel. Forgassuk el a rudat az óra járásának ellentétes irányába, majd nyírjuk ki a robbanó dögöket. Törjünk utat a vázák közt, majd szaladjunk át falon, egészen a kör alakú párkányig. Essünk le a forgó kerekekre, majd le a rúdra. Ezeken ugráljunk át a kockáig, melynek oldalazzunk el a másik oldaláig, aztán ugorjunk át az újabb rudakkal az odébb lévő platformra. A túloldalon essünk le és verekedjünk egyet. Megint csináljuk meg, mint az előbb: létra, kő, fal, majd megint létra. Ezúttal az óra járásának megfelelően forgassunk és ismét robbantsuk fel a „kutyákat". Falazzunk át az újabb tekerőhöz, és forgassuk az óra járásának irányába. Fussunk át a falon a résig, ahol menjünk be, és a láda után fussunk át a platformra. Öljük meg az őrt, majd menjünk le a létrán és es-

TUDTAD-E?

A harcoknál érdemes használni az időlassítást, mert ilyenkor több találatot tudunk bevinni, az esetek többségében vissza is tudjuk szerezni a felhasznált idő homokot.

sünk le. Fussunk át a falon a szemben lévő platformra, aztán függeszkedjünk a szélén a fal másik oldalára. Innen megint falazzunk át a szemközti részre a ládához. Essünk le és számoljuk fel végre a dobálózót (előtte érdemes menteni). Ezután ugráljunk fel a fogaskerekeknél a rudakon és gerendákon, majd irány a létra (egészen jobb szélről lendüljünk át). Fenn a falról tudunk a húzóra kerülni, és ezáltal megjeleníteni a hidat. A túloldalt verjük le a robbanókat, aztán forgassuk el a kart az óra járásának ellentétesen. Menjünk be az ajtón, majd ugráljunk át a kerekek közt, aztán le a lépcsőn. Verjük le a „kutyusokat", és csússzunk le a függönyökön (ne felejtsünk el átugrani félúton). Menjünk le a lépcsőn, majd újra függöny.

Mechanical Tower (múlt)

Ismerős terep. Menjünk be a középső platformra, le a létrán és ugorjunk át lassítással a kerék közt. Mentés után ereszkedjünk le, majd kinn vitába keveredhetünk a behemóttal, de el is szaladhatunk. A lényeg, hogy most vissza kell mennünk a Cantral Hall-ba, azon az úton, ahol jöttünk (tehát balra fel a falon, majd végig a csapdákkal teli úton, amely már ismerős).

Central Hall (múlt)

Visszaérve kis közjáték történik a piros ruhás Kaileena-val, ezután a rudat forgassuk el 180 fokban. Megint átrendeződik a terep.

A kőrengeteg egyik oldalán meg tudunk indulni egy falon futással, amelyből át tudunk lendülni a főbb csoport egyik alsó pillérjére, majd innen fel ugrálhatunk a tetejére. Páran máris érdeklődnek, őket üssük le, majd lessük meg, mi vár a függöny mögött. Pár késes móka után egy kapcsolóhoz érünk, amin áthaladva kinyílik egy rács az előttünk tátongó gödör felett. Lassítsuk be az időt és fussunk át a túlsó felére.

Itt jobbra fel kell futnunk a falon, hogy elkapjuk a rudat, amin átlendülhetünk a következő kapcsolóhoz. Most is lassítsunk és fussunk a biztonságos talajhoz. Ránk fér egy mentés.

Garden Hall (múlt)

Egy szép kis kertecskébe kerültünk, nézzünk szét és ölünk halomra minden élőt. Ha megvagyunk, akkor a bejárattól balra lévő fánál láthatjuk, hogy van egy létra. Úgy tudjuk elérni, hogy vele szemközt felfutunk a falra és átlendülünk rá. Már csak meg kell fordulni és mehetünk is felfelé, aztán jön egy újabb létra. Jobbra fussunk a falon a kötélig, amivel lendüljünk be és ugorjunk át a platformra a falról. Innen újabb falon futás, majd hopp a rúdra, arról pedig a nyílásba. Ereszkedjünk le a kiszögelléseken, öljük meg az őrt, és menjünk át a folyosó másik végére, és kapaszkodjunk fel.

TUDTAD-E?

A vázákban, hordókban, ládákban sok hasznos dolgot, artwork-ökat lelhetünk, érdemes szétnézni.

Garden (múlt)

Mentsünk majd a varjak után fordítsuk át a rudat. Az ajtó ahol bejöttünk bezárul, viszont a másik kinyílik. Menjünk tovább, öljük meg az őrt, majd a kis kertben számoljunk le a népes csapattal. Az egyik oldalon, az ajtótól tovább le tudunk ereszkedni, majd egy falon átfutással egy ajtóhoz érünk. Ereszkedjünk le a verembe, majd a rúd segítségével ugorjunk át, és ismét ereszkedjünk. Megint egy csapdákkal teli folyosón kell végigmennünk Lif Upgrade-ért. A legtöbb feladatnál célszerű a bukfencet alkalmazni, de az időzítésre is figyeljünk. Ha megvan, menjünk vissza fel a legutolsó küzdelem színhelyére. És csimpaszkodjunk fel a fa mellett található kapcsolóra a falra futással. Egy kötömb emelkedik fel balra, amelyet időlassítással elérünk, és fel tudunk róla ugrani a falon lévő kapaszkodóra. Innen szépen körbe fel kell ugrálnunk, illetve egyensúlyoznunk a felső platformokig (na meg közben hadakozni a varjakkal). Aztán a fegyvertartó mellett az oszlopon másszunk még tovább, a kapcsolóig. Kicsit odébb van egy „húzóka" amire a falról tudunk felkapaszkodni és leengedi a hidat. Így már rá tudjuk tolni a kockát a kapcsolóra és be tudunk menni a lenti ajtón. Itt forgassuk el a rudat, mire a kinti kert részben feltűnnek újabb hasonló rúdak. Menjünk hát vissza oda (A legegyszerűbb, ha a kapcsolónál elindulunk kifelé a szakadék fele, a folyóban, majd a végén felcsimpaszkodunk a falra és a másik oldalra átkerülve végigegyensúlyozunk a pallón és a kötélre ugorva leereszkedünk. Innen már ismerős lesz az út).

Garden Hall (múlt)

Az újonnan termett ellenfelektől tisztítsuk meg a terepet, majd forgassuk úgy a rudakat, hogy a vizeket elvezessük a nagy szobrokig (figyeljük a csatornákat, arra kell mutatnia a rúdnak). Ha megvan, akkor kinyílik a középső ajtó. Másszunk fel a növény nőtte falakon (közben megint

varjúcsapkodás) a portálhoz és a mentés után használjuk azt (a kapcsolókat át kell állítani megfelelő sorrendben).

Garden Hall (jelen)

Induljunk el a folyosón, öljük meg az őröket, majd ereszkedjünk le. Újabb harcok után a kapunál lévő kőről falazásból ugorjunk át a középső gerendára. Ugráljunk és egyensúlyozzunk tovább, egészen a szemközti platformig. Kis verekedést követően kapaszkodjunk fel az oldalsó kiszögelléseken a felső szintre. Végezzünk az egész díszes társasággal, aztán falon futás a faágig. A gerendákon és a fali kiszögelléseken át eljutunk a falon lévő nyílásig, ahol kezdjünk ereszkedni. Most azonban nem tudunk a talajig eljut-

ni, ezért egyensúlyozva és csimpaszkodva mehetünk át a másik oldalra, ahol fel kell kapaszkodni. Mentés.

Garden (jelen)

Verjük le az ellenfeleket, majd ereszkedjünk le a platform szélén és ugorjunk át a másikra, ahol ismét küzdenünk kell. Kapaszkodjunk fel a bal oldali magaslatra, és amikor a

legtetejére érünk, akkor fussunk át a falon és ugorjunk a középső „szigetre". Újabb verekedés után az érkezési ponthoz képest balra lévő köre ugorjunk fel, és szépen körbe az oszlopon, faágakon és romos falon keresztül jussunk el a következő platformig, ahol megint bizonyítanunk kell harci rátermettségünket. Fussunk át a falon, majd

mentsünk. Jobb oldalt csimpaszkodjunk fel, majd a fákon ugráljunk át a legfelső szintre. Kis testmozgás, majd egy falon átfutással elérjük a platformot, ahonnan befelé vezet az út. Szaladjunk, illetve ugráljunk át a mozgó platformokon, egészen a mentési pontig.

Garden Waterworks (jelen)

Ugráljunk át a mozgó platformokon, majd a kötélen át landoljunk a fán, ahonnan a tüskés rúd felett eljutunk az újabb szilárd talajhoz. A küzdelem után ugorjunk át az oszlopra, majd a másik platformra és a következő oszlopra. A kis szobába megérkezvén megint harc van, aztán már mehetünk is tovább a másik kijáraton, a jobb oldali falon át. A fákon ugráljunk át, majd jobbra a rúdra, onnan pedig a platformra, amely az imént mutatott ellenfelünkkel szembe van.

Az újabb rúdon átugorhatunk hozzá, és kis közjáték jön. The Dahaka elintézi, hogy ne kelljen megküzdenünk a fekete ruhással és át is tessékel minket egy másik részre. Mostantól sietnünk kell tehát. Falazzunk át a létrához, menjünk le, majd át a rudakon.
A platformról falazva távozzunk, mert leszakad, aztán ismét fal, majd az ajtón kilépve megint falon fussunk a létrához. Ereszkedjünk le és falazzunk vissza, és lépjünk be. Másszunk fel, falazzunk még egyet, aztán a hordókon átvergődve eljutunk a Garden Hall felső részére. Mikor kiérünk a barlangból, forduljunk balra és a szakadék jobb oldalán fussunk át majd lendüljünk tovább a kötéllel. Ugorjunk át a létrára, ereszkedjünk le, aztán már csak be kell futni a biztonságos zónába. Mentés, portál.

Garden Hall (múlt)

Másszunk fel a létrákon, fussunk át a szakadékon és végezzünk a varjúemberrel. A szomszédos oldal jobb kéz felé ugráljunk át a két rúdon, verjük le az ellenfeleket, majd menjünk le a járaton az ajtóig. A létra tetejéről tudjuk aktiválni a kapcsolót, majd guruljunk át alatta.

Garden Waterworks (múlt)

Falazzunk át, majd kapaszkodjunk fel a bal oldali platformra, aztán fel a létrán, és az alkalmas pillanatban megint át a falon a fűrészek közt. Benn ismét falazás, aztán mentés a kútnál. Másszunk fel és verjük le a kellemetlenkedőket. A rudat középen fordítsuk el 180 fokkal, majd menjünk tovább. A verekedés után kapaszkodjunk fel és ugorjunk át a frissen elforgatott pillért használva a bal oldali kis zugba, majd falazzunk át az újabb rúdig, amit forgassunk is el 90 fokkal az óra járásának megfelelően. Az így kialakult rendnek köszönhetően átugrálhatunk a szemközti rúdhoz is, amit 180 fokkal kell elforgatnunk (persze csak a varjak leölése után). Falazzunk át a kötéllel megtámogatva a jobb oldali kis zugba, majd másszunk oldalra a falon és ugorjunk át az oszlopra, majd az elforgatott pillérre. Innen irány a szemben lévő rész, aztán át a rács alatt és benn forgassuk el a rudat 180 fokban. Másszunk fel oda, ahonnan folyni kezd a víz, és egy Life Upgrade-ért menjünk végig a pofonegyszerű folyosón. Ezután menjünk vissza pontosan azon az útvonalon, ahol jöttünk a legelső rúdig. Lenn már kisebb csapatok gyűltek, őket verjük le. Forgassuk vissza az utolsót is, pont úgy, ahogy volt, így teljesítjük ezt a tornyot is. Most menjünk vissza Garden Hall-ba az úton, ahogy ide jöttünk.

Garden Hall (múlt)

Ugráljunk át a rudakon, majd verjük le az ellenséget. Menjünk a harmadik részleghez, ahol még nem jártunk és fussunk át a falon a kapcsolóig. Üssük le az ellenfelet, majd aktiváljuk a gombot. Gyorsan fussunk vissza, az alkalmi platformon fussunk fel és lendüljünk át a rúdra. Innen ugrás a falra, majd tovább és tovább (közben a függő kapcsolót aktiváljuk), végül le a létrával. Irány vissza a Central Hall-ba, az út első részét most az árokban fogjuk megtenni, ami felett jöttünk idefel a rácsokon.

Central Hall (múlt)

Mikor leérünk meglepetésünkre kis közjáték történik, The Dahaka jelenik meg és megöli a mindig feltűnő „barátunkat". Mentsünk egyet, aztán irány a Hourglass Chamber, az út már ismerős.

Hourglass Chamber (múlt)

Az átvezetőből minden kiderül, lényeg, hogy Kaileena-val kell megküzdenünk. Érdemes teljesen feltankolva jönni, azaz az időegységek is legyenek maxon. Nekem a szokásos taktika jött be, védekezés és hátrálás, majd amikor ő megáll, akkor mi támadunk. Időnként megidéz egy kis segítséget is magának, ilyenkor érdemes az időlassításokat elhasználni. Menetközben tankolhatunk is időegységeket, a vázákban van egy pár szanaszét. Ha megvagyunk, akkor fussunk le a szobor alatti lyukon, és ugorjunk át a szakadékon, majd a fűrészesnél pedig szaladjunk át a falon a megfelelő pillanatban. Távozzunk az ajtón.

TUDTAD-E?

Ha valahol látunk állóvizet, akkor abból mindenképp fogyasszunk, akármilyen kicsi hiányzik, ki tudja mikor lesz legközelebb.

Beach (jelen)

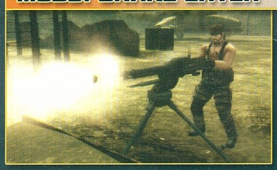
Hát igen, micsoda szívás (vagy öröm?), nincs vége a játéknak. Sőt The Dahaka elől kell menekülni. Előbb egy ug-

rás, aztán egy falazás bal oldalt, majd megint fal és a rudakon lendüljünk tova. A következő helyen beomlik a talaj, úgyhogy fussunk a falon balra, át a kapcsolón és a kötélen, a függönyön pedig le. Szerencsére az ajtó bezárul mögöttünk, van idő elmélkedni a történteken.

(folytatás a CD mellékleten)

GRAN TURISMO 4

MGS3: SNAKE EATER



ODDWORLD: STRANGER

PROJECT

RESIDENT EVIL 4

THE LEGEND OF ZELDA

UNREAL CHAMPIONS. 2

DVD VIDEO MELLÉKLET

PLAYSTATION 2 · XBOX
PSP · GAMECUBE · GBA

PLAY ZONE EXTRA

2005 LEGJOBB JÁTÉKAI
NE HAGYD KI! NAGYON JÓ!
A LEGNAGYOBB CÍMEK!!!

MEGJELENT!

3 ÓRA VIDEÓ, **84** JÁTÉK, **700** JÁTÉKKÉP
BEPILLANTÁS 2005 LEGNAGYOBB CÍMEIBE
EXKLUZÍV, CSAK ITT LÁTHATÓ VIDEÓKKAL!

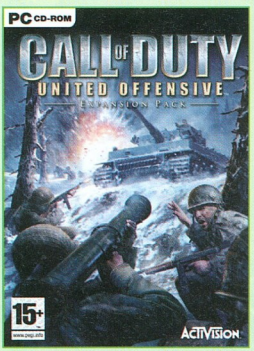
2 AJÁNDÉK ÚJSÁGGAL ÉS
4 AJÁNDÉK A/2-ES POSZTERREL!

2004/2 · 1996 Ft

CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

A Call of Duty tavalyi sikeres debütálása után mindenki számára nyilvánvaló volt, hogy készül majd folytatás. Nos, az első kiegészítő lemezre alig egy évet kellett várni. Bár az alapfelállás maradt (3 szövetséges ország katonájaként kell szembeszállnunk a német hadsereggel), a United Offensive minden tekintetben felülmúlja az eredetit: több akció, nagyobb csaták, még több ellenfél és - alkalmanként - még nehezebb feladatok várnak ránk. Vágjunk is bele a harcok sűrűjébe!

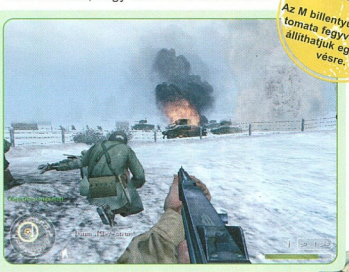
- **CD Link:** Képgaléria, Trainer
- **Fejlesztő:** Gray Matter Studios
- **Kiadó:** Activision
- **Megjelenés:** 2004. szeptember 24.
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** www.callofduty.com
- **PC.Games teszt:** 90%



1. rész - Riley közlegény naplója

Bastogne, 1944. december 26.
Egyszerű felderítő küldetésnek indult. Követtem az őrmestert és a többieket, hogy megállapítsuk, merre

is bujkálnak azok az átkozott fritzek. Alig hagytuk el a dzsipet, hirtelen belefutottunk egy német járőrbe. Rövid lövöldözés után egy tank csikorgása ütötte meg a fülemet. Rohantam is vissza a terepjáróhoz és bepattantam a géppuska mögé. Ahogy döngettünk az erdőn keresztül, igyekeztem leszedni mindenkit, aki mozgott. A tankokkal nem törődtem, azoknak úgysem árthatott a géppuskám. A főhadiszállásra visszajutva kiugrottam a kocsiból, néhány elsősegélycsomaggal elláttam sebeimet, majd Anderson nyomába szegődtem. Nem törődve a lövöldözéssel és az ágyúzással, elrohantunk a saját lövészgödrünkig. Amint beugrottunk, a fritzek már özönlöttek is! Féltérdre ereszkedve (C) tüzeltem az ellenre, igyekeztem fedezékben maradni, de ügyelnem is kellett, hogy rám ne rontsanak a né-

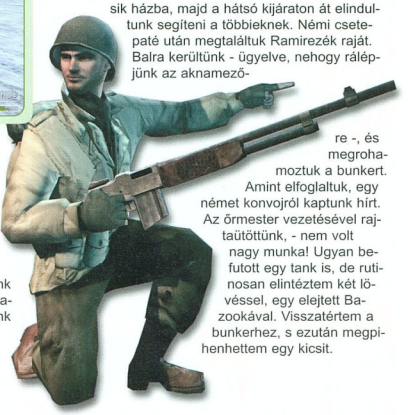


metek. Egy idő múlva az őrmester kiabált: - követtem hát vissza, az egyik lövészárokba. Az itteni géppuskát kellett kezelnem, nosza, lecseréltem Garandomat, felállítottam a .30 -ast, (jobb gomb) és már szórtam is az áldást, ahogy a csövön kifért. Jobbról - balról próbáltak bekeríteni, ezért mindkét irányba figyeltem. Hamarosan új feladat jött, a jobbra lévő lövészgödörből felkaptam a mesterlövészpuskát és fedeztem az őrmit, amíg kidobta a füstgránátot a vadászgépeink számára. Lélegzetvételnyi szünetet kaptunk, de hamarosan jobb oldalt áttörtek a németek! Rohantunk oda az őrmesterrel, hogy besegítsünk a fiúknak. Alig vertük vissza a fritzeket, tankok jöttek felénk.

A lövészároknál, egy ládában találtam páncélöklöt. Felkaptam, és durr bele a páncélosba. Ám jött még egy! Rohantam tovább jobbra, a másik árokba löszerért, aztán elintéztem azt is. Végül az utolsó percben befutottak a Shermanjaink és lerendezték a többi krautot.

Bastogne, 1945. január 12.
Az eligazítás után átlopóztunk egy tisztáson, ám a németek már vártak ránk! Kelepcébe kerültünk, és egyikünket el is kapták, mire az őrmester hősiesen bement érte a tűzvonalba. Addig fedezőtüzet adtunk, én a nagy szikla mellől tartottam szemmel a szemben lévő német géppuskát, és lelőttem mindenkit, aki használni akarta. Szabadidőmben levadásztam még pár németet. Miután az őrmi kihozta a sebesültet, nyomultunk tovább. Amint megpillantottuk a német bunkert, tüzet nyitottak ránk. A fák takarásában kitértünk jobbra. Itt is egy német géppuska várt. Kilőttem a kezelőt, majd letaroltuk a többieket is. Szerencsére volt pár elsősegélyláda a géppuska mellett. Belo-

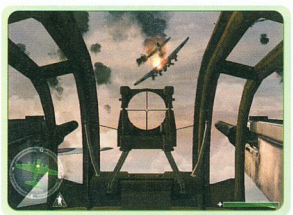
pództunk a kisházba, hogy hátulról lepjük meg az ágyúkat őrzőket. A kocsik között kergetőztünk a németekkel, ám hirtelen a jobbra lévő ház padlásán kivágódott az ablak, és két fattyú kezdte szórni az áldást! Alig bírtam leszedni őket, még jó, hogy volt Thompsonom! Miután a többiek elintézték az ágyúkat, megrohamoztuk a nagyobbik házat. Az emeleten ejtett foglyot kihallgattuk, de közben hirtelen támadás ért minket. Átrohantunk a másik házba, majd a hátsó kijáraton át elindultunk segíteni a többieknek. Némi csetepaté után megtaláltuk Ramirezék rajját. Balra kerültünk - ügyelve, nehogy ráléphessünk az aknamező-



re -, és megrohamoztuk a bunkert. Amint elfoglaltuk, egy német konvojról kaptunk hírt. Az őrmester vezetésével rajtaütöttünk, - nem volt nagy munka! Ugyan befutott egy tank is, de rutinosan elintéztem két lövéssel, egy elejtett Bazookával. Visszatértem a bunkerhez, s ezután megpihenhettem egy kicsit.

TUDTAD-E?
Az M billentyűvel az automata fegyvereket is állíthatjuk egyes lövésre.

Foy, 1945. január 13.
Egy tüzérséggel védett várost kellett megszereznünk. Amint elhangzott a sípszó, rohantunk (ALT) mint a bolondok, nehogy lelőjenek bennünket. Pokoli egy tűzijátékot kaptunk! Végül egy bódé takarásában pihenhettünk meg. Feldüdülésképpen egy mesterlövészpuskával (ami a bódé jobb szélén volt) le kellett kapnom egy tüzérségi megfigyelőt (előtte meg egy mesterlövészt), aki a háztetőn leselkedett. Ezután nyomultunk tovább, ám mielőtt ledobtam volna a távcsövest, a bódé bal oldalán kilesve kiléltem a tetőkön ránk váró géppuskásokat. Végül megtaláltuk a házak közt az egyik német ágyút. Jól védték, a legtöbb gondot a tetőn megjelenő harmadik géppuskás okozta. Miután elintéztem, adtam egy kis dinamitot az ágyúnak is. Ezután házról házra, szobáról szobára küzdöttük előre magunkat, mígnem belefutottunk egy Tigrisbe. Szerencsére hátba kaptuk. A szokásos dinamit hamar eltakarította az útból a behemótot! Rövid lövöldözés után egy templomba jutottunk, ám hívők helyett tele volt fritzekkel. Kifüstöltük őket, bár a bejárat feletti balkonról csak araszolva sikerült leszednem némelyiküket. Alig szusszantam, amikor robbanások jelezték, hogy ellentámadás jön. A parancsnok felküldött a harangtoronyba. Útban felfelé a létránál felkaptam a távcsövest, feladatom ugyanis a német páncélöklösök leszedése volt. A tetőre felérve el is kezdtem levadászni őket. Hasra feküdtem, hogy minél kisebb célpont legyek. Különösen a szemben lévő géppuskás zavart. Elnémítottam, és mást se engedtem az MG34-es közelébe. Rajta kívül csak a rakétásokkal törődtem, felváltva jobbról és balról is jöttek. A többiekkel nem is foglalkoztam. Őket hamarosan elintézték a tankok, amikor az összes páncéltörős fritzet lelőttem. Kis pihi után lemásztam a toronyból, és a tankok mellett indultunk tovább. Hamarosan egy hídhoz értünk, amit kegyetlenül védtek a németek. A túlparton lévő két géppuskafészek mellett balra, a házban, egy tankot is eldugtak a nyavalyások. A földhöz lapulva kúsztam át a híd bal korlátja mellett. Ám alig értem a közepéig, az az átkozott tank szétlőtte a jó kis fedezéket adó korlátot. Gyorsan felpattantam, és



mielőtt a tüzérek újra lőhettek volna, előre rohantam egy kicsit hogy megint takarásban legyek. Megvártam míg újralő a tank, és megint rohantam előre egy keveset. A túlpartra érve a páncélos ágyújától már védve voltam a kerítés tövében, csak a katonák özönlöttek a házból kifelé. Igyekeztem leszedni őket, és a roncsautók fedezékében a német tank felé nyomultam. Amint elértem a teherautót és kilőttem a mögötte lévő fritzeket, valaki sikeresen kiszedte a tankot. Túléltem!

Noville, 1945. január 15.
Megint egy francia falu, amit ki kell takarítanunk. Míg tankjaink az utcán nyomultak előre, mi házról házra szorítottuk vissza a németeket. Talán a harmadik épületben jártunk, amikor a német tüzérség miatt el kellett bújnunk a pincébe. Ez annak rendje és módja szerint ránk is omlott, de szerencsére volt egy kis dinamitunk új kijáratot nyitni. Végül kijutottunk az utcára. Én a német géppuskásokat vettem kezelésbe, miközben fedezékről fedezékre nyomultunk előre. A kastélyba szemből nem lehetett bejutni, jobbra kerültünk, és onnan hatoltunk be. Miután kitakarítottuk, a fél német hadsereg megindult felénk a ház nyugati oldala felől. Szerencsére az épület tele volt jobbnál jobb fegyverekkel. Én az emeleti szobában lévő távcsövest vettem magamhoz, azzal ritkítottam a németeket. Néha berontottak a házba, ilyenkor a Thompsonnal lekaszáltam őket a belső lépcsőnél. Hamarosan egy tank is jött. A nyugati teraszon találtam Bazookát, s amíg társam lekötötte a katonákat, elintéztem azt. Egy darabig még vadásztam a németekre innen, mígnem hírt kaptunk, hogy erősítés jön arról, amerről mi is bejutottunk. Hogy segítsek nekik, felmentem az emeletre, a keleti ablakhoz. Az itt lévő géppuskával remekül tűz alatt tarthattam a Fritzeket, míg a fiúk beloholtak a kastélyba. Ám ekkor kezdődött a tánc: a németek nyugatról, keletről és délről jöttek, számolatlanul. Még tankjuk is volt, nem is egy, és ezekkel csak én tudtam elbánni. Rakétát csak a teraszon lévő dobozból tudtam szerezni, ám itt életveszélyes volt sokáig tartózkodni. Inkább az emeleten, a konyhai bejárat felett őrködtem, és megakadályoztam, hogy a Fritzek innen berontsanak. A többi oldalt a társaim tartották. Ha mégis bejutott egy germán, a lépcsőnél kaptam el. Amint megjelent egy tank, odarohantam a páncéltörőmmel és elintéztem, aztán gyorsan vételeztem lőszert a ládánál, majd nyomás vissza a konyha fölé. Talán öt vagy hat páncélost is elintéztem, mire megérkezett a légierőnk és pontot tett az ügy végére.

2. rész - Doyle kapitány története

Valahol Hollandia felett - 1941. szeptember 2.
Parancsnokaink megőrültek! Fényes nappal bombázni a német gyárakat - még ha B-17-esekkel is - egyszerűen őrültség. De hiába, a parancs az parancs... Amint elértük a célterületet, a kapitány az orrtoronyba rendelt. Az ég tele volt a gépeinkkel, na meg a légvédelem lövedékeink fekete füstpamacsaival.

Bertiéket szét is kapták! Aztán hirtelen szinte a semmiből német vadászok csaptak ránk! Löttem mint az őrült, sikerült is szemből elűzni őket. Ám egyszer csak kilötték a faroklövészünket. Nekem kellett beugrani helyette... Irtottam, akit csak tudtam, bár ügyelnem kellett a saját gépeinkre is. Idővel megint rákezdett a légvédelem. Egy találat tönkrelőtte az egyik bal oldali motorunkat, s nekem kellett elzárnom az üzemanyagszelepet ne-

TUDTAD-E?
A hosszú sorozatok nagyon pontatlanná teszik a fegyvereket.

hogy felrobbanjunk. Amint ezt megtettem, megint jöttek a vadászok, s hamarosan már három gépágyúért kellett felelnem. Mindig oda rohantam ahol a legjobban nyüzsögtek a németek, és csak szórtam az ólmot! Ám minden hiába, bal oldalon is ellőtték egy motorunkat, s megint csak nekem kellett elzárnom a szelepet. Kis szerencsével végül eljutottunk a célterületig, de már a bombakamra ajtaja sem működött! Még jó, hogy megtaláltam a kurblit, és végre megszabadultunk halálos terhünktől. A telitalálatnak nem sokáig örülhettünk: kigyulladt a farokrész! Mikor odarohantam, hogy eloltsam, egyszerűen széttört a gép, és hamarosan az ejtőernyőmön csüngve szálltam alá - az ellenséges területre...

Hollandia földjén - 1941. szeptember 2.

Tehetetlenül csüngtem a fáról, miközben egy német őrjárat böklászott alattam. Szerencsémre holland ellenállók jelentek meg, és segítettek lekászálódnom a lombok közül. Elvettem a halott németek fegyvereit, majd követtem új barátaimat. Némi csetepaté után egy farmhoz jutottunk. A németek nem vettek észre, így közel lopództunk, majd tüzet nyitottunk. A meglepetés előnye hamar szertefoszlott, amikor a tetőablakokból két géppuska kezdte ontani az áldást. Szerencsére puskámmal sikerült leszednem a kezelőket. Miután kitakarítottuk az épületet és éppen az emeleten böklásztam kötszerek után kutatva, hirtelen egy rakéta vitte ki a falat. Hopp, pár német még maradt a másik épületben! Gyorsan leszedtem a páncélöklös fritzet, majd irány az úti célunk, egy vasúti híd. Amint kiléptem a házból ugyan befutott még egy teherautónyi német, de ők nem okoztak túl nagy fejtörést, akárcsak a híd-hoz vezető úton elénk kerülő társaik. A híd-nál lévő bunkert gránáttal intéztem el, majd miután felkaptam az elesett Ellenállótól a robbanóanyagot, nekem jutott a megtisztelő feladat, hogy elhelyezzem azt a hídon. A híd közepén tudtam lemászni a létrákon a pilléerekhez. Itt is volt pár őr, de ők sem akadályoztak túlságosan a négy dinamitrúd elhelyezése közben. Sietnem kellett, mert a parancsnok a vonattal együtt akarta felrobbantani a hidat. Miután leraktam a tölteteket rohantam vissza a partra. Parancsszóra lenyomtam a detonátort, mire a híd vonatostól az égbe szállt. Elindultunk vissza a farmhoz, ám ahogy várható volt, a fél német hadsereg a nyomunkba eredt. Kerülő úton kellett mennünk, és menekülés közben meg- megálltunk, hogy feltartsuk üldözőinket. A farmnál is vártak ránk. Miután elintéztük őket, felpattantunk a melléképületben lévő teherautóra és némi lövöldözés után leléptünk.

Szicília - 1943. július 11.

Hosszú kiképzés után a kommandósokhoz kerültem. Feladatunk egy partvédelmi üteg megsemmisítése lett Szicília festői szigetén. Egy halászbárkával közelítettük meg a célterületet. Az egyik őr puskáját elszedtem. Éreztem, hogy a kétszáz lőszer a kincstári fegyveremben kevés lesz a feladathoz. Rövid autózás és tűzharc után három robbanótöltetet helyeztem el a világítótoronyban, ezzel terveztük elterelni a bunkerőrség figyelmét. A robbanás előtt feliszkoltunk a hegyi ösvényen. Az időzítés remekül sikerült, amint felértünk, a torony épp akkor repült a levegőbe. Az őrség bevette a csalit. Amikor elindultak megnézni mi történt, mi berontottunk az erődbe. Míg a többiek az udvaron harcoltak, hárman végigrohantunk a falon hogy elnémítsük a rádiókat. Ehhez csak pár jól irányzott lövés kellett a rádiószobában. Ezután csatlakoztunk a többiekhez az udvaron, és behatoltunk a földalatti komplexumba. A szűk folyosókon nehéz volt előrejutni, főleg a liftet őrizték sokan. Mielőtt lementünk, még felkaptam a közeli szobából néhány fontosnak látszó papírt. A liftből kiszállva hamarosan két géppuskás állta utunkat. Gránáttal hallgattattam el őket, csakúgy, mint az ágyúkat védő géppuskást. Az őrség leküzdése után mindhárom üteget felrobbantottuk, elhelyeztünk még három töltetet a jól őrzött lőszerraktárban is, majd a lifttel visszatértünk a felszínre. Épp időben, mert a németek erősítést hoztak. A garázsban kemény csata után legyűrtük őket, s az udvaron egy motorba pattanva elhajtottunk az erődből.

TUDTAD-E?
Futás közben is lehet tárat cserélni.

Szicília - 1943. július 12.

A németek nem adták fel, végigüldöztek minket a keskeny hegyi utakon, majd egy kisváros utcáin. Motorunkat végül egy német páncélos tette használhatatlanná, ezután gyalog menekültünk tovább a szűk sikátorokon át. A parti ösvényre kijutva már nem volt messze a kikötő, de miközben az őrséget elintéztük, ügyelni kellett, hogy üldözőink se kapjanak hátba. Sajnos a kimentésünkre érkező csónakot szétlőtték, ezért egy német naszádot kötöttünk el. Ám ezzel

Támadás az Ardennekben

Miközben a szövetségesek a Németország elleni végső hadjáratra készültek, a németek 1944. december 16-án ellentámadást indítottak. A hadművelet célja grandiózus: kihasználni az angol-amerikai hadseregek között tátongó réseket és visszafoglalni Antwerpent. Az akció mozgatórugója - akárcsak egy évvel ezelőtt - a hadműveleti kezdeményezés visszaszerzése volt, és mivel sem a keleti fronton, sem Olaszországban nem voltak meg ehhez a feltételek, a viszonylag kevés szövetséges hadosztályt felvonultató nyugati front lett a hadszíntér. A németek mindent összevontak, és felrúgva a háborúk íratlan szabályait, még amerikai egyenruhában, angolul perfektül beszélő SS alakulatokat is bevetettek, akik szabotázsakciókat hajtottak végre. Az akció jól indult, és a szövetséges hadvezetés pánikba esett, ráadásul a légierő nem tudott beavatkozni a harcokba a sűrű köd és a felhős idő miatt. Idővel azonban előjött a Wermacht gyenge pontja, a kevés lőszer, és üzemanyag-tartalék. Ez, és nem utolsósorban a szövetséges katonák hősies helytállása végül megállította a németek előrenyomulását és lényegében december 30.-ára kifulladt a támadás. Német oldalról a veszteségek 80-100 ezer főre rúgtak (a szövetségesek mérlege 8607 halott, 21144 hadifogoly és 47000 sebesült), ám ezzel elérték, hogy Eisenhower tábornok nem indíthatta meg az oroszokkal egyszerre 1945 januárjában a hadjáratát. Kérdés, hogy ezzel jól jártak-e...?

még nem úsztuk meg, a vízen is meg kellett küzdenünk pár német hajóval. Folyamatosan tüzeltem a hajókra mindaddig, míg a tenger fenekére nem merültek. Mikor az utolsó is elmerült, bombáink működésbe léptek, és a német erőd megsemmisült. A küldetést sikeresen befejeztük!

3. rész - Jurij beszámolója

Kurszki front - 1943. július 4.

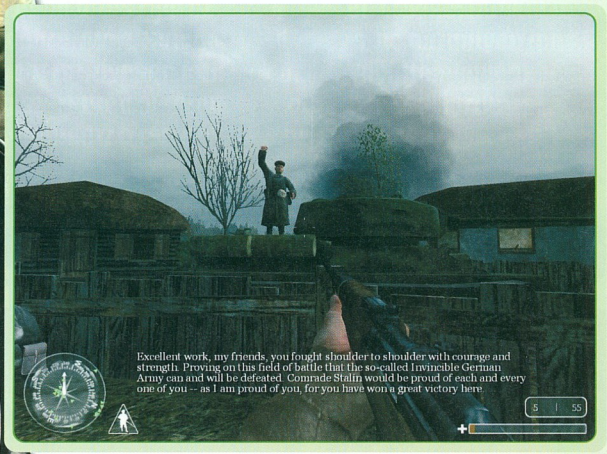
Azt hittem Sztálingrád volt a legrosszabb, de ahogy kiléptem a vonatból, mintha csak megint visszatértem volna rémálmaim helyszínére. Gondolkodás nélkül felugrottam az egyik teherautóra, és összehúztam magam amilyen kicsire csak tudtam. Semmit sem tehettem a becsapódó lövedékek és az újra meg újra visszatérő Stukák ellen. Végül megérkeztünk a lövészárokba. Végigfutottam a bunkerig, majd sorba álltam a lőszert osztogató komisszárnál. A frontvonalra kiérve találtam egy Tokarev SVT40-est, ezt gyorsan felkaptam, gyorsabban tüzelt, mint a Nagant amit kaptam. Sietve elfoglaltam a helyem a lövészárok jobb oldalán, egészen a sarokban. Jó helyet választottam. A német roham megindult, de a felettem lévő géppuskás jól végezte dolgát! Én se hagytam cserben Sztálin Elvtársat. Jó néhány német fübeharapott lövéseim nyomán. Miután a támadást a mi oldalunkon legyűrtük, átrohantunk a másik oldalra. Itt áttörtek a fritzek. Nem csoda, még lángszórójuk is volt! De ez sem volt elég ellenünk, leszedtük mindet. Ezután visszatértünk a saját oldalunkra, ahol időközben megint kritikus lett a helyzet, mert három tank kezdte lőni állásainkat. Félelmet nem ismerve kirohantunk a tankok elé, és a körülöttük ógyelgő gyalogság elintézése után levegőbe repítettük mindet. Ezután megkerestem Antonov őrnagyot, aki a hátunkba kerülő német katonák ellen vezényelt minket. Egy kiszáradt patak medrében törtünk előre, és nem volt kegyelem egy fritznek se! Végül egy malomhoz jutottunk, amikor kegyetlen közelharc kezdődött. Ki kellett kergetnünk a németeket a házak közül, majd tartani az állásainkat, amíg a tankjaink megérkeztek. Egy ház szobájába vettem be magam, és lelőttem mindenkit, aki csak megpróbált belépni. Végül megjött az erősítés, és pihenhettünk egy keveset.

Kurszk - 1943. július 9.

Tankjaink fedezékében nyomultunk előre a vasútállomás felé. Amint elértük, a bal oldalon nyomultunk tovább. Hamarosan egy mesterlövész kezdett tizedelni bennünket, hamar kiszedtem a torony ablakából. Ezután a vágányokon át támadtuk meg az állomás épületét, majd megtisztítottuk a németektől. Miután az állomást elfoglaltuk, nyomultunk tovább a falu belseje felé. Egy iskola ablakából géppuska szórta az áldást. Hátulról megkerültük, majd elintéztük. Ezután egy tank állta utunkat. Semashko elintézte, amíg fedeztem a hátát. Aztán megint egy géppuska és egy tank, ezeket már rutinból intéztük el. A tankot védőket ráadásul a saját géppuskájukkal kaszáltam le, amíg társam felrakta a robbanóanyagot a páncélosra. Kisebb csetepaté után jutottunk el a gyárig, amit az elvtársak már ostrom alá is vettek. A pincén keresztül hatoltunk be, miközben a többiek szemből rohamoztak. Odabenn a félhomályban úgy tűnt, sikerül meglepnünk őket, ám amint úgy nézett ki, hogy elfoglaltuk a szerelőcsarnokot, a semmiből egy tank gurult elő! A terem közepén volt egy páncélököl, de ehhez életveszély volt odamenni. Ezért először gyorsan lekaszáltam az első hullámban berohanó németeket, majd mielőtt bejöhetett volna az utánpótlásuk, felkaptam a páncélöklöt és lőttem. Majd felkaptam még egyet, és megint tüzeltem. Majd megint. És megint... A negyedik találat végre végzetes volt, és ezután a németek eliszkoltak. Miénk lett a gyár!

Prokhorovka - 1943. július 12.

Elmúlt már az idő, amikor a fasiszták tankjai eltiportak bennünket! Most már rengeteg páncélosunk van, és érdemeim elismeréseképpen (és mivel kevés képzett emberünk volt)



egy új T-34-es parancsnokává neveztek ki. Szakaszunk feladata egyszerű volt: előretörni és szétzúzni Hitler hadseregének maradványait. Mivel tapasztalatlan voltam, hagytam, hogy a többi tank törjön előre, én hátulról szedegettem le az ellenséget. Milyen jól is tettem, hiszen így nem én voltam a fritzek legfőbb célpontja! Ahogy nyomultunk előre, letaroltam mindent, amit csak láttam, ágyúkat, tankokat és nem utolsósorban az összes útba eső házat. Utóbb kiderült, ez jó húzás volt, az épületekben bujkáló német katonák csak az alkalmat lesték, hogy mikor tüzelhetnek páncélökleikkel. Nem volt esélyük. A végén a németek minden tartalékukat latba vetve indítottak támadást ellenünk, ám a beérkező elvtársakkal közösen visszavertük őket.

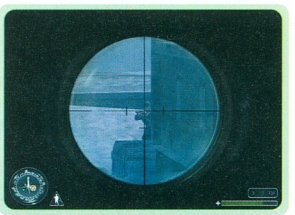
TUDTAD-E?
Maximum 2 puska/géppisztoly lehet nálunk egyszerre.

Harkov - 1943. augusztus 22.

A parancsnokság Harkov visszafoglalását tervezte, és mi megtettünk mindent érte. Rögtön a külvárosban komoly géppuskatűz fogadott minket. A romok takarásában nyomultam előre, és igyekeztem leszedni a kezelőket. Aztán szerencsére megérkeztek a tankjaink, és rendet raktak. Ám nem sokáig örülhettünk a támogatásnak, a fritzek a romok közé rejtett tankjaikkal és ágyúikkal kilőtték bajtársainkat. De sebaj, a romos épületekbe fellopózva távcsővel kiszúrtam őket, s megadtuk koordinátáikat a tüzérségünknek (bal gomb). Hamar vége lett a disznóknak! Két ágyút és egy tankot lőttünk ki így. Ezután visszatértünk az utcára és ott nyomultunk tovább. Keményen meg kellett küzdenünk minden méterért. Hamarosan egy Tigris is elénk került, ám a közelben talált páncélököllel elpusztítottam. Az utcáról nem sokkal ezután egy bérház omladozó folyosóira jutottunk. Gyilkos közelharc alakult ki, ám ez semmi volt az udvarban kialakult csatához képest. A németek számolatlanul ugráltak ki az ablakokon az udvarra, és csak jöttek és jöttek. Az egyik helységben egy páncélöklöt is találtam, ez hamarosan nagyon jól jött, mert a falon keresztül egy tank is betört a csata színhelyére - vesztére... Amint kilőtem, a németek lelkesedése alábbhagyott és elpuculoltak a színről. Jellemző rájuk!

Harkov belvárosa - 1943. augusztus 22.

Ahogy nyomultunk beljebb, a fritzek egyre elkeseredettebben védekeztek. Rögtön az első sarkon csúnya keresztűzbe kerültünk. Gyorsan berohantam a sarki lépcsőn az épületbe. A nagy térre kiérve jobbra húzódtunk. Rengeteg német volt a téren, szemből esélyünk sem volt. Antonov parancsnokot követve, fedezékből fedezékbe rohanva keltem át a téren egy jó kilátást adó pontra. Itt egy távcsöves puskát szereztem, majd amint a parancsnok hívta a mérnököket (hogy felrobbantsák a tankjaink előtt lévő akadályokat), elkezdtem a németekre vadászni. A mérnökök balról jöttek, így ezen az oldalon irtottam a németeket, különösen a géppuskát elfoglaló fritzeket. A többiekre nem is ügyeltem, őket lekötötték a bajtársaim. Amint szabaddá vált tankjaink előtt az út, megtisztítottak a teret. Mi gyalogosok, nekikészültünk hogy megrohamozzuk az állomást. Ám ekkor német bombázók érkeztek fölénk. Szerencsére a tér északi oldalán épen maradt egy német légvédelmi üteg, ezzel intéztem el a németeket. Ezután az állomás jobb oldalán egy gyárcsarnokba rontottunk be. Tele volt németekkel, akik felülről lövöldöztek ránk. Leszedtem egy párat, majd anélkül, hogy leálltam volna harcolni, kirontottam balra a vágányokhoz. Életem legkeményebb csatájába kerültem! Esélyünk sem volt a németek kiüzésére,



örültünk hogy tartani tudtuk állásainkat. Az állomás közepén egy ágyú állt. Ennek a közelében kuckóztam be magam, és amint megjelentek a német tankok, ezzel aprítottam őket. Ám vigyáznom kellett: időről időre Stukák jelentek meg, és az ágyú környékét szórták meg bombáikkal. Ezért, amint kiabáltak bajtársaim, gyorsan elhagytam az ágyút és a homokzsákok mögé hasaltam. Ám a németek egyre jöttek, és jobbnak láttam a vasúti kocsik mögött meghúzódni, életveszély volt ezután az ágyúnál maradni. A tankokat mégis meg kellett semmisítenem valahogy. Az állomás bal oldalán elfekvő páncélöklökkel kezdtem operálni, miközben a közelünkbe férkőző németeknek is adtam egy-két rakétát. Itt volt némi elsősegélycsomag is, amiért hálát adtam az elvtársaknak! Ha Stuka jött, igyekeztem biztonságos helyet keresni. Ahová előzőleg bombát dobtak, oda másodszor nem jött áldás. Hiába, a német precizitás! Végül nagy nehezen sikerült az utolsó tankot is kilőnöm, és ekkor már csak pár perc volt hátra, hogy megérkezzen a felmentő sereg. Harkov szabad lett!

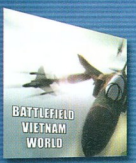
SzabFer

Kurszk és Harkov

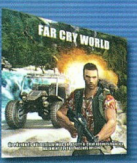
A sztálingrádi vereség után a keleti fronton a német hadsereg irányítása von Manstein kezében összpontosult. A folyamatos visszavonulás megállítása érdekében úgy döntött, hogy 1943 nyarára egy nagyszabású ellentámadást szervez, amivel visszaszerezheti a kezdeményezést. A jelek biztatóak voltak, mert 1943 tavaszáig sikerült visszafoglalni az addig elvesztett területeket, és Harkov városa felett is újból horogkeresztes zászló lobogott, így a hadvezetés hozzálátott a Citadella hadművelet megszervezéséhez. 1900 harckocsi és mintegy 1800 repülőgép állt a rendelkezésükre, ami figyelembe véve a szovjetek 3600 páncélosát és 3100 repülőgépét bizony nem volt túlságosan nagy haderő. Ráadásul a Szovjet hadvezetésnek tudomására jutott a németek haditerve, és hatalmas erődítményeket hozott létre a támadás megállítására. Rokosszovszkij marsall naplója 5000 kilométernyi lövészárkot, 400000 aknát említ, amellyel mintegy 35 kilométer mélységű védelmi rendszert alakítottak ki. Ráadásul mivel a meglepetés ereje sem volt a Wehrmacht oldalán, a bukás csak idő kérdése volt. Hitlert azonban nem lehetett eltántorítani az akciótól. A július 5.-én meginduló német csapatok néhány nap alatt elakadtak, 4 nappal később már látszott, hogy a Szovjet védelem gyakorlatilag sértetlen. Hitler 13.-án le is fújta az akciót, ám ekkor a Vörös Hadsereg indította el az ellentámadását.

THE WORLD SOROZAT

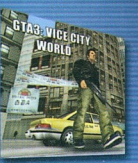
A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!



BF VIETNAM WORLD



FAR CRY WORLD [2 CD]



GTA3: VC WORLD

DOOM 3 WORLD

JÁTÉK MAGYARÍTÁS
(FRISSÍTETT)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK: BF 1942 WORLD - CALL OF DUTY WORLD
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD [2 CD] - HALF-LIFE WORLD [2 CD] - JÁTÉKKÉSZÍTÉS
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD - MOHAA WOLRD

MEGRENDELHETŐ:
CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE COMPUTERS
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

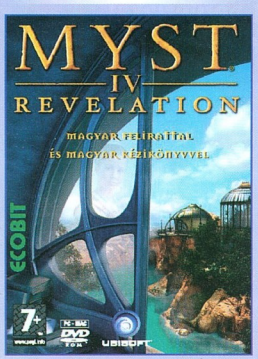
A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

MYST IV: REVELATION

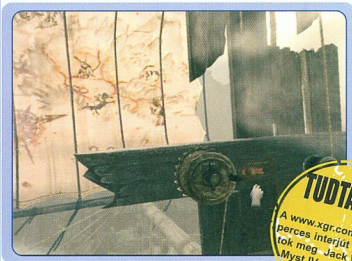
A Myst sorozat negyedik része az Ubisoft égisze alatt került a boltok polcaira, márpedig az utóbbi időkben e kiadó neve egybeforrt a minőségi játékokkal. Rand Miller 1995-ben elindított Myst sorozata számos játékost fertőzött meg már szerte a világon (a létező legkülönfélébb platformokon) - készült a történet világát mellékszálként felgöngyölítő különálló alkotás, de a sztorik direkt folytatására ezidáig még várnunk kellett. Vajon fel tud nőni a Revelation az első két rész nagyságához? Az alábbi végigjátszás elolvasása, és a játék befejezésének megtekintése után kiderül...

- **CD Link: Képgaléria, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Ubi Soft Montreal**
- **Kiadó: Ubi Soft**
- **Megjelenés: 2004. október 1.**
- **Kategória: Kaland**
- **Honlap: www.mystrevelation.com**



Tomahna

Miután eltöltöttünk kellemes tíz percet a főmenüben a beállítások között szösszmötölve, és a szenzációs főcímzenét hallgatva, nyugodt szívvel bökhetünk rá a „New Game" gombra. Rövid töltés után máris egy kábelekre függesztett szállítókabinban találjuk magunkat, amit egy aranyos kislány, Yeesha vezet. Lényegi információt nem hordoz a mondandója, de színesíti a sztorit, úgyhogy hallgassuk meg, és gyönyörködjünk a tájban. Mikor megállunk, vegyük elő a fényképezőgépünket és fotózzuk le a vízesést. Fontos momentum, mert a játékban mindenről csinálhatunk képet, és ezekhez jegyzeteket is írhatunk. Gyakran fogjuk használni ezt a funkciót, mert sok rejtvényhez az egész pályán szétszórva találhatunk nyomokat, amiket nem árt rögzíteni a könnyebb boldogulás végett. Ez után a kis bevezető után megérkezünk az obszervatórium elé. Yeesha elmegy tenni a dolgát, mi pedig végre teljesen átvehetjük a karakterünk irányítását!



TUDTAD-E?
A www.xgr.com-on egy 18 perces interjút hallgathatok meg Jack Wall-lal, a Myst IV zeneszerzőjével.

Miután kiszállunk a szállítóeszközből, nézzünk balra. Láthatunk egy gombot, alatta pedig egy jelet. A nagyítóval közelítsünk rá, és fotózzuk le. Ezután húzzuk meg a jobb oldalon lévő kart, amivel kinyílik az obszervatórium ajtaja. Menjünk be, és a jobbra található kis lépcsőn caplassunk fel. Körülnézhetünk az asztalokon amennyiben kedvünk van felfedezni ezt-azt, de inkább menjünk előre, és találkozzunk Artusszal. Elmeséli, hogy miért hívott minket ide, úgyhogy figyeljünk arra, amit mond. A monológja végén megkér minket, hogy segítsünk neki. Ehhez nem kell mást tennünk, minthogy a jobbra található műszeren segítünk neki beállítani néhány hangfrekvenciát. Három tárcsa és egy kapcsoló lesz segítségünkre benne. Tegyük azt, amit Artus mond. Mivel ez az első rejtvény, ezért nem túl nehéz, és még folyamatosan kapjuk is az utasításokat.

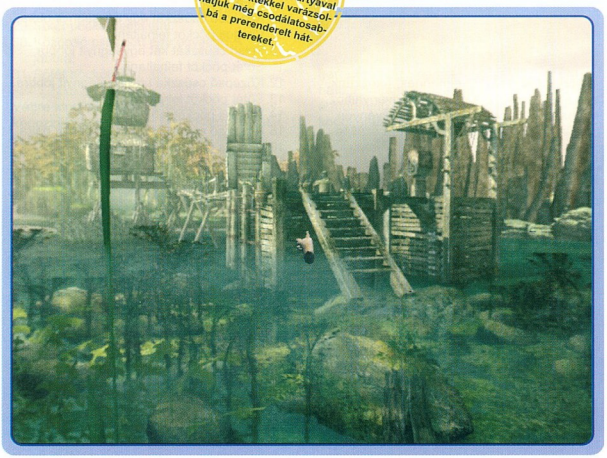
Hiába oldottuk meg a feladatot, a gép túlterhelődik, és levágja a biztosítékot. Így nincs áram egyáltalán az egész komplexumban. Artus elmegy Rime-ba alkatrészekért, és hagy nekünk egy korrekt kis „to-do" listát. A frekvenciabeállító géptől jobbra, az asztal felső fiókjában van a férfi naplója. Olvasgassunk bele, és fényképezzük le a Rime kristálykódját tartalmazó oldalt. Ezután menjünk oda a túlterhelt géphez, és nézzünk balra, a lifthez vezető lépcső felé. Lesz egy kar, az alatt megint csak egy jel. Fényképezzük le ezt is. Ezután körülnézhetünk a szobában, megkopogtathatunk és megfogdoshatunk mindent. Amennyiben megvagyunk, úgy másszunk be a liftbe. Mivel nincs áram, ezért csak a középső szintre tudunk eljutni egyelőre. Szálljunk ki, és nézzünk körül. Gyönyörű, nem igaz? Irány az első üvegház. (egyenes az út, nem lehet eltévedni). Itt láthatunk egy lefelé vezető létrát, ezen másszunk le. Fényképezzük le Artus családfáját (A könyvespolc-rejtvénynél szükség lesz rá), majd botorkáljunk fel egy emeletet. Menjünk ki a növényház másik ajtaján. Yeesha hív minket, hogy menjünk oda, de először menjünk be a jobbra lévő laborba. Balra van egy doboz a falon, ami fölött villog egy piros kis lámpa, menjünk oda, és nyissuk ki. Ugye látunk ismerős jeleket? Két szimbólum piros, ami azt jelenti, hogy ott nincs áram. Még nem tudunk mit kezdeni ezzel, úgyhogy inkább nézzünk körül a laborban, birizgáljuk meg, amit lehet. Miután kikutakodtuk magunkat, szaladjunk oda, ahová Yeesha hívott minket. A második üvegházban a kislány sok

fontos dolgot mond majd nekünk, többek közt mesél a két testvéréről, és a nyakláncáról is. Hallgassuk meg őt, majd távozzunk a másik ajtón. Az ételágazás jobb oldali ösvényén menjünk tovább. A lépcsőkön sétáljunk le, és észrevehetjük ugyanazt a két piros szimbólumot, mint amit a labor falán lévő dobozban láthattunk. Szóval itt nincs áram. Húzzuk meg a kart, majd térjünk vissza a laborba. Yeesha már ott lesz, és elmondja mit is kéne tennünk, hogy visszatérjen az elektromosság. Várjunk, amíg a lány a mondandója végére ér, és elhagyja a helyiséget. Mikor már egyedül vagyunk, sétáljunk oda a falon lévő dobozhoz és nyissuk ki. Két sorban hat-hat gomb található, föléttük hat oszlop, továbbá a bal oldalon még egy gomb. A feladatunk annyiból áll, hogy azokról a helyekről (egy-egy oszlop képviseli őket) áramot juttassunk oda, ahol nincs, úgy, hogy mindenhol legyen egy kis elektromosság. A felső sorban lévő gombokkal azt választhatjuk ki, hogy melyik oszlopBÓL szeretnénk áramot átadni, az alsó sorban helyet foglaló gombok pedig azt jelképezik, hogy melyik oszlopBA adjuk át. Végül pedig minden művelet után a bal oldali gombot kell megnyomni, hogy teljesítsük a tranzakciót. Nem olyan bonyolult, mint elsőre hangzik. Tehát az első szám a felső sort, a második

szám az alsó sort jelenti. Tegyük a következőt, és juttassunk áramot
1-BŐL 6-BA, 1-BŐL 3-BA, 6-BÓL 1-BE,
5-BŐL 6-BA, 6-BÓL 1-BE, 1-BŐL 2-BE,
2-BŐL 6-BA, 2-BŐL 4-BE, 5-BŐL 4-BE

Mikor ezzel megvagyunk, remélhetőleg az összes szimbólum kéken fog világítani a dobozban. Zárjuk vissza, és hagyjuk el a labort. Menjünk vissza a másik üvegház után következő ételágazás jobb oldali ösvényén a vízeséshez, és nyomjuk meg a középen található gombot. Beindul a gépezet, ami látványnak sem utolsó. Forduljunk meg, és menjünk fel a lépcsőn. Yeesha integetni fog, induljunk el felé. Hatalmas robaj hallatszik majd, összeomlik ez-az, mi pedig elvesztjük az eszméletünket.
Amikor magunkhoz térünk, már éjszaka lesz. Enyhén lenyűgözően néz ki az éjszakai táj. Pláne ha látnánk is.
Érdekesen torzul a kép, még nem vagyunk teljesen magunknál. Másszunk fel innen, hamarosan kitisztul a látásunk is. Irány az Obszervatórium. A nemrég túlterhelt gép melletti lépcsőn menjünk fel, majd a korlátnál lévő kart meghúzva nyissuk ki a tetőt. Üljünk be a teleszkóp kezelőszékébe, majd nyomjuk meg a gombot. Megnézegethetjük a holdat, de nekünk csak az antennát kell bekapcsolnunk. Ezt a jobb-felső sarokban lévő szélmalom mintájú gombbal tehetjük meg. Ezután nyomjuk meg a piros gombot, és szálljunk ki a székből. Menjünk a Kristálynézőhöz (ez volt túlterhelve nappal), és próbáljuk meg „felhívni" Artus-t.
Van öt rekesz, egy színválasztó tárcsa, és egy kristály-formaválasztó csúszka. Beállítjuk a megfelelő formájú és színű kristályt (annyit kell jobbra húzni a csúszkát, amilyen számot írok), majd a rekeszek alatt található gombokkal (amelyiket megnyomjuk, oda kerülnek) „behelyezzük" őket. Rime kódja a következő: *Piros szín, hatos forma. Világoskék, hármas forma. Sárga szín, nyolcas forma. Zöld szín, nyolcas forma. Kék szín, kettes forma.*
Ha ezzel megvagyunk, nyomjuk meg a nagy gombot, és beszéljünk Artus-szal. Mivel Rime-ban elektromágnesen vihar van, ezért most nem tud hazajönni, de ránk bíz pár feladatot. Szálljunk be a liftbe, de most a legalsó pozícióba húzzuk a kallantyút. Ez elvisz minket a hálószobához. Menjünk be, és nézzünk jó alaposan körül. Sétáljunk az íróasztalhoz, kapcsoljuk fel a lámpát, majd nyissuk ki a felső-középső fiókot, és nyomjuk meg az alatta lévő gombot. Megtaláljuk Have és Spire könyvét, ezeket nyálazzuk át, rengeteg háttérinfóval szolgálnak. Már csak mot körülölelő korlátban. Van itt egy kapcsoló is, úgyhogy nyomjuk meg. Idekapcsolódik a híd, és átmehetünk a konyha területére. Itt nézzünk körül alaposan, nagyon sok emléket idézhetünk fel a nyaklánc segítségével. Vissza a hídhoz, és nyomjuk meg a kapcsolót megint. Ekkor láthatjuk, hogy Yeesha hálószobájához kapcsolódik, és átalakul lépcsővé, a szintkülönbség miatt. Menjünk le, és tegyük ugyanazt, mint a konyhában. Miután mindent felfedeztünk, térjünk vissza

TUDTAD-E?
Egy DX9-es videokártyával plusz effektekkel varázsol-hatjuk még csodálatosabbá a prerenderelt háttereket.



Artus-ék hálószobájába, és másszunk be újból a kandallóba. Húzzuk le a védőpanelt, az előttünk lévő gomb segítségével. Elénk tárul egy 8x6-os tábla pöttyökkel és lézersugarakkal. A feladat a következő: minden mező gyulladjon ki. (Ha megnyomunk egy gombot, akkor a körülötte lévő összes gomb kigyullad.) Annak, aki elfárad a kísérletezésben, legyen segítségére az alábbi kép:

(A számok a mezőkön értelemszerűen azt jelentik, hogy melyik gombot milyen sorrendben kell megnyomnunk. Ha hibázunk, az alsó gomb reseteli a rejtvényt, és újra kezdhetjük)
Miután elvitt minket a program egy másik helyre, szálljunk ki a liftből, és másszunk be a linking chamber nevezetű kis kamrába, amit a kar meghúzásával nyithatunk ki. Bent húzzuk meg a másik kis kart is, és válasszuk ki a jobb oldali kék könyvet.

Haven

Meg is érkezünk Haven-be, a lélegzetelállító flyby után már az irányítást is átvehetjük.

A terem elég rossz állapotban van, régen itt egy fal állt, hogy Achenar ne tudjon visszajönni Tomahna-ba. Na, most ez a védvonal sehol sincs. Közelítsünk rá a földre, és használjuk Yeesha nyakláncát. Rögtön meg is tudjuk, mi történt a válaszfallal.
Menjünk ki a „helyiségből", és folytassuk utunk, míg egy sziklaomláshoz nem érünk. Itt a földön arrébb kell mozdítanunk egy követ, hogy megtaláljuk alatta a törött kristályt. Ez előhív egy emléket, ami több mint érdekes. Sétáljunk vissza egy keveset, for-

duljunk meg és menjünk fel a jobbra található lépcsőkön. Amikor felérünk, vegyük szemügyre a rajzot. Aranyos kis creature…
Jobbra Achenar táborhelye van, de mi a balra található kötélhágcsón ereszkedjünk le. Menjünk közel a totemhez, nagyítózunk rá, majd fotózzuk le a szimbólum miatt. Irány az érdekes helyzetben lévő hajóroncs. A liftben van egy fadoboz, kint előtte négy ágyúgolyó, a lifttől balra még egy doboz (ami az ellensúly), és még négy ágyúgolyó. Az ellensúly dobozba gurítsunk be három ágyúgolyót. A liftben lévő dobozt húzzuk ki, és görgessünk bele két golyót, ezután toljuk vissza. Kezdjük el tekerni a kereket a liftben (Felhúzzuk az ellensúlyt), majd engedjük ki a féket. Ez felvisz minket a következő szintre. Itt toljuk ki a dobozt a liftből, és várjuk meg, míg velünk egy szintre ér a függőhíd, majd menjünk is át rajta ezzel a lendülettel.
A jobb oldalon a kötélhálón ereszkedjünk le, és az Achenar asztalán lévő papírról készítsünk képet. Ez segít majd a táplálékláncrejtvény megoldásában. Nézzünk jó alaposan körbe, és használjuk a nyakláncot, ahol lehet. Hamar rájövünk, hogy mitől volt kettős látásunk Tomahna-ban, miután magunkhoz tértünk…
De még ne vonjunk le komolyabb következtetéseket. Térjünk vissza a középső szintre a kötélhálón keresztül, majd mászszunk fel a létrán a hajó tetejébe. Menjünk el a végéig, és eresszük le a fővitorlát a jobbra található berendezés baloldali karekének elfordításával. Láthatjuk, hogy van felosztva a sziget az itt lakó állatok között. Fotózzuk le, majd a gomb segítségével húzzuk fel újra a szélfogót. Menjünk be a helyiségbe, és tapogassunk meg mindent, hívjunk elő minden lehetséges emléket. Ezután hagyjuk el a hajóroncsot, és térjünk vissza egészen a kötélhágcsóig. Mászszunk fel rajta, és menjünk fel a lépcsőkön. Láthatunk egy piros zászlót, oda kell majd eljutnunk a dzsungelen keresztül. Jó kis móka lesz. Sétáljunk le, és vegyük az irányt jobbra, Achenar táborhelye felé. Közelítsük meg a sátrat…

A kis vágókép során bezuhanunk a buja erdőbe. Nehéz lesz tájékozódni itt, de ha követitek az utasításaimat nem fogtok eltévedni. Az első és legfontosabb dolog, hogy emlékezzünk a sátorra. Fontos referenciapont lesz. Mikor kinyitjuk szemünket, egy Mangree nevű lény néz szembe velünk.
A figyelmeztető jelüket is hallhatjuk: magas, mély, magas (rejtvény része lesz). Álljunk be úgy, hogy a sátor a bal oldalunkon legyen, és induljunk előre. Menjünk ezen ösvény végéig. Amikor egy zsákutcába érünk, ne ijedjünk meg, hanem hajtsuk félre a vörös levelű növényeket. Szabad az út a vadászlesig. Másszunk fel. Forduljunk meg, húzzuk le a ponyvát, és fényképezzük le. Nézzünk szét, majd sétáljunk oda a tárcsákhoz. Láthatjuk, ahogy a Mangree-k a totemen időznek, így nem tudjuk a szimbólumot lefotózni. El kell őket zavarni. Mi erre a legjobb megoldás? A figyelmeztető jelüket kell valahogy reprodukálni. A jobb oldali tárcsa magas, a bal pedig mély hangot generál elfordításkor. Most az időtartamra is figyelni kell. Tekerjetek egy hosszú-magast, egy rövid-mélyet, majd megint egy hosszú-magast. A hosszú hanghoz egy teljes kört, a rövidhez pedig egy félkört kell tekerni. Ne legyen köztük túl nagy szünet, mert ilyenkor azt hiszi a program, hogy újra

akarjuk kezdeni. Ha elmennek, fotózzunk, és térjünk vissza a sátor maradványaihoz. Induljunk el pontosan azon az ösvényen, ami mellett fekszik az egykori szállás ponyvája. Néhány képernyő múlva lesz egy kereszteződés, itt balra kell fordulni. Figyeljünk nagyon, mindig nézzünk körbe, nehogy elmenjünk mellette. Ezen az ösvényen ha végigmegyünk, egy kapuhoz érünk majd. A bal oldalán van egy fadoboz. Sétáljunk oda és nyissuk ki. Mielőtt bármit is tennénk, Mentsük el a játékot! Egész prózai oka van ennek a figyelmeztetésnek: Nem lehet visszaállítani az eredeti állapotát a feladványnak, és ha elrontjuk,

az előző mentést kell visszatölteni. Tehát kinyitva a dobozt, láthatunk három csúszkát, továbbá egy sötét és egy világos pöcköt. A feladatunk annyi, hogy a pöcköknek a fehér bigyókra kell hajlaniuk, anélkül, hogy bármely csúszkához hozzáérnének. Ez már bonyolultabb feladat, de lesz ez még így se. Nézzük meg lépésről lépésre, mit kell tenni:

1. Világos pöcköt lehajtani.
2. Középső csúszkát kétegységnyit balra.
3. Világos pöcköt felhajtani.
4. Sötét pöcköt felhajtani.
5. Középső csúszkát egy egységnyi jobbra.
6. Világos pöcköt lehajtani.
7. Sötét pöcköt lehajtani.
8. Középső csúszkát egy egységnyit balra.
9. Világos pöcköt felhajtani.
10. Felső csúszkát két egységnyit jobbra.
11. Sötét pöcköt felhajtani.
12. Középső csúszka egy egységnyit jobbra.
13. Sötét pöcköt lehajtani.
14. Világos pöcköt lehajtani.
15. Középső csúszkát egy egységnyit balra.
16. Világos pöcköt felhajtani.
17. Felső csúszkát egy egységnyit jobbra.
18. Sötét pöcköt felhajtani.

TUDTAD-E?

A fansite-okon megtalálható revelator nevezetű programocskával kicsomagolhatjuk a sound.m4b fileból a játék zenéit

TUDTAD-E?
A Myst széria 1993-óta kényezteti a kalandjáték kedvelőket.

19. Középső csúszkát kétegységnyit jobbra.
20. Világos pöcköt lehajtani.
21. Sötét pöcköt lehajtani.
22. Középső csúszkát egy egységnyit balra.
23. Világos pöcköt felhajtani.
24. Alsó csúszkát kétegységnyit balra.
25. Sötét pöcköt felhajtani.
26. Középső csúszkát egy egységnyit jobbra.
27. Sötét pöcköt lehajtani.
28. Alsó csúszkát egy egységnyit balra.
29. Sötét pöcköt felhajtani.
30. Középső csúszkát egy egységnyit jobbra.
31. Sötét pöcköt lehajtani.

Végre kinyílik a kapu! Menjünk be és fényképezzük le a totemet. Mindössze ennyiért kellett a rejtvénnyel bajlódnunk. Menjünk vissza az ösvényen egészen odáig, ahol ráfordultunk erre a csapásra. Itt ha jobbra megyünk, értelemszerűen visszajutunk a sátorhoz, ha pedig egyenesen folytatjuk utunk, akkor visszaérünk oda, ahol Achenar táborhelye volt, míg tönkre nem tettük. Ezt csak zárójelben jegyeztem meg a későbbiek miatt. Térjünk vissza a sátor maradványaihoz. Fordítsunk neki hátat, és azon az ösvényen haladjunk tovább, ami szemben van velünk. Nemsokára egy kereszteződéshez érünk. Jobbra a mocsár, balra, pedig a ragadozók tartománya van. Természetesen a bestiák földjére kell mennünk, azaz balra. Itt láthatunk is egy gyors ragadozást, de mi menjünk el az ebédelgető Carmoudille mellett egészen a csapás végéig. Forduljunk balra. Hoppá, meg akarnak támadni! Szerencsére nekimegy a zöld spórákat szóró növény mellett és elkábul, a látásunk pedig homályos lesz újfent egy darabig. Menjünk vissza egy képernyőt, és forduljunk jobbra. A totem a nagy szikla mögött van, fotózzuk le, majd térjünk vissza ahhoz az elágazáshoz, aminek egyik fele ide, a másik a mocsárba vezet (a harmadik természetesen a sátorhoz). Indulás a mocsár felé! A pallókon menjünk addig, míg egy kőhöz nem érünk, majd az elágazásnál forduljunk balra. Fotózzuk le ezt a totemet is, ezután folytassuk utunk a kereszteződés másik ágán. Elérünk a hídhoz. Sétáljunk a jobb oldalára. Láthatunk magunk előtt egy dobozt. Jobbra-fel lesz a nyitószerkezete, amit használjunk is. A táplálékláncrejtvény következik. Csökkenő sorrendbe kell rendezni az állatfajták jelképeit jelentő hengereket. (Egy egység egyenlő egy kép változásával a kijelzőn.) Az első hengert húzzuk fel kétegységnyit. A másodikat csak egy egységnyit. A harmadikat négyegységnyit. Állítsuk be vele egy szintre a negyedik hengert, majd a harmadikat toljuk alaphelyzetbe. (Erre azért volt szükség, mert a négyes henger kijelzője törött.) Az utolsó hengert háromegységnyit húzzuk feljebb. Látható az alábbi képen, hogy is kell kinéznie a hídemelő szerkezetnek ahhoz, hogy működőképes legyen.

Húzzuk meg a balra lévő kart, és voilá, a híd a helyén van. Irány a túloldal. Térjünk be a balra található kunyhóba és kutakodjunk. Az egyik ládát kinyitva a tetején egy képet láthatunk, rajta rovátkák. Fényképezzük le. Az íróasztalon is van egy ilyen rajz, azt is fényképezzük le. Másszunk fel az árbócon, majd fotózzuk le az itt található szkeccset is. Hagyjuk el a kunyhót, és induljunk el a dzsungel felé. Egy gonosz Camoudille elkezd vicsorogni ránk félúton, de ne törődjünk vele. Csoszogjunk tovább egyenesen, és másszunk fel. A vadállat is jön, láthatjuk innen a tisztást, ahol elűzi a Mangree-ket. Bonyolult és idegtépő rejtvény következik. Van öt rejtekhelyünk összeszkötve öt indával, négy kismajmunk, és egy gonosz ragadozónk, aki várja, hogy leessen az egyik és megehesse. A feladatunk az, hogy a Mangree-ket ide-oda futtassuk az indákon, közben a Carmoudille a földön követi őket, ám a végén beleesik a tisztás közepén lévő gödörbe. Ekkor az egyik majom megdobja a növényt mellette, mire az a spóráival órákra kiüti a ragadozót. Még leírni is bonyolult. Természetesen a tárcsák tekerésével generált hangokkal fogjuk hívni a Mangree-ket, akik neveit összeszedtük a kunyhóban még az előbb. Három tárcsa van mostmár (Magas, mély, közép), úgy-

hogy csak ügyesen. Leírom, milyen sorrendben kell hívni a kisállatokat a feladat teljesítéséhez.
A, B, C, D, E lesz a neve jobbról balra a menedékeknek, 1-3ig pedig a tárcsák vannak megszámozva. A rövid fél fordulatot, a hosszú pedig egy teljest jelent. *(1 rövid = az első tárcsa elfordítása fél fordulattal.) (1. táblázat)*

Na itt mentsünk egy hatalmasat, mert a következő mozdulat után a vadállat a gödörbe kerül, és ha nem hívjuk gyorsan a White Beard nevű Mangree-t, hogy megdobja a spórás növényt, akkor kimászik, és kezdhetjük újra az egész rejtvényt. *(1. táblázat utolsó sora)*

1. táblázat

		Szabad hely	Mangree		Carmoudile	
			innen	ide	innen	ide
1 rövid	3 hosszú	E	A	E	D	E
3 hosszú	2 rövid	A	B	A	E	A
1 rövid	3 hosszú	B	E	B	A	B
1 hosszú	2 rövid	E	D	E	B	E
2 rövid	1 rövid	D	C	D	E	D
1 rövid	3 hosszú	C	B	C	D	C
3 hosszú	2 rövid	B	A	B	C	B
1 hosszú	2 hosszú	A	E	A	B	A
3 hosszú	2 rövid	E	B	E	A	E
1 rövid	3 hosszú	B	C	B	E	Gödör

Most pedig a *3 hosszú 1 rövid 2 rövid* hívójellel szólítsuk White Beard-et, és intézzük el a Carmoudille-t, sebesen, mert különben vissza kell töltenünk az utolsó mentést. Menjünk vissza egészen odáig, ahol a vadállat rákvicsorgott, és másszunk le a létrán. Itt menjünk, amíg csak tudunk fel a Mangree-k területére, majd üljünk be a székbe, és nagyítózzunk rá a jobb oldalon lévő kígyóra. Hívjuk elő az emléket, és csináljunk úgy, mint Achenar. Az utazás után térjünk vissza a linking chamberbe, és utazzunk Tomahna-ba ismét.

Tomahna 2

Menjünk Yeesha szobájába, és nézzünk szét a könyvespolc alatti vitrinben, majd vissza a linking chamberbe, és most irány

Spire. A piros könyvet kell választanunk célállomásunknak.

Spire

Most jön a gyönyörű látvány birodalma, és a Sirrus börtönéül szolgáló világ, a Spire. Induljunk el lefelé a lépcsőkön, egészen a legaljáig. Menjünk oda a szobrokhoz, nézzük meg miként reagál a nyaklánc. Ezután sétáljunk a balra lévő úton a szobrok mögött, majd a végén fényképezzük le a kőből kiálló kristályt. Figyeljük meg a hatalmas lyukat. Ugorjunk bele nyugodtan és élvezzük az eszméletlenül jól sikerült csúszásjelenetet. Poroljuk le a nadrágunkat, majd menjünk előre, a furcsa könyv alakú valamihez, és húzzuk meg az alatta található kart. Ez a gyönyörű szerkezet egy NYÁK-nak álcázott kapcsolási rajz, megmutatja, mi van áram alatt. Jelenleg semmi, úgyhogy nem is mutat semmit. Egyelőre hagyjuk békén ezt a szerkezetet, majd menjünk át a „helyiség" bal oldalára, és nyissuk ki az áramelosztó dobozt a mellette lévő gomb segítségével. A baloldalon található kapcsolót csapjuk le, majd figyelmünk térjen át a kütyü középső részére. A csúszka mozgatásával gyújthatunk fel megfelelő mennyiségű LED-et, a kombináció a következő: jobbra, balra, jobbra, balra, jobbra. (Egy mozdulat jobbra felgyújt, egy balra, pedig elolt négy LED-et, és összesen hetet kell felkapcsolni, így jön ki a fenti mozdulatsor.) Az elektromágnes valamit leereszt, de ez még nem elég. A „kapcsolási rajz"-tábla mellett van egy csőlétra, ezen fel kell most másznunk. A csapóajtót a tetején kinyitjuk, majd még egy szinttel feljebb küszködjük magunkat. Itt ugyanolyan áramelosztó doboz van, mint lent, ám most nem hét LED-et kell felkapcsolni. Nyissuk ki a szerkezetet, a bal oldali kapcsolót csapjuk le, és a középen lévő csúszkát

TUDTAD-E?
Már elérhető a kisebb bugokat kiirtó 1.01-es patch.

mozgassuk ebben a sorrendben: balra, jobbra, jobbra. Ha mindent jól csináltunk, akkor az alsó szintre leért a lebegő kőhajó, és egy „palló" is kinyúlt, amin be tudunk szállni. Egyelőre a csapóajtón keresztül másszunk le a középső emeletre, itt induljunk balra, és nézzünk körül Sirrus

asztalán, valamint a mögötte található növényelemző „laborban". Olvassuk el a naplót, és hívjunk elő minél több emléket. Amint ezekkel megvagyunk, térjünk vissza a legalsó szintre, majd szálljunk be a kőhajóba. Toljuk előre a kart, utána élvezzük a repülést. Szálljunk ki a hajóból, és menjünk oda a nagy lyukhoz. Ereszkedjünk le a kötélen, majd sétáljunk oda a láncból szőtt hálóhoz. Használjuk a teleszkópot, nézzünk körbe. Ahol felvillan a kék gomb, oda kell zoomolni. Összesen három ilyen lesz. A kőből kiálló kristályt fotózzuk le. Hagyjuk itt a láncháló t, és menjünk át a hatalmas fogaskerekekből álló gépezethez. A jobb oldalon egy lebegő kő szorult be a fogaskerekek közé, ez gátolja meg őket a mozgásban. Bökjük ki onnan, és húzzuk meg a kart. Térjünk vissza a felső szintre. Lebegő kövekből egész csinos híd épült itt fent, úgyhogy teszteljük. Itt is lesz egy áramelosztó doboz, ezt is meg kell bütykölnünk. Ez kicsit bonyolultabb, most 29 LED-et kell felkapcsolnunk. A kombináció ehhez a következő: jobbra, jobbra, balra, balra, jobbra. Térjünk vissza a kőhajóval oda, ahonnan jöttünk. Másszunk fel a pózna legfelső szintre, és az áramelosztó doboz kapcsolóját kapcsoljuk fel. Ezután a középső szintre ereszkedjünk le, ám most balra botorkáljunk. Egy szögletes kő mellett lesz egy papíros. Nézzük meg, ez az első jegyzet a kvarcokról. Ez Sirrus pihenőhelye. A kőből kiálló kristályt fényképezzük le. A saktábla mellett lévő vödör környékén lesz még egy jegyzet, lefotózása után irány az asztal. Jobbra-fent, és a tárolórekeszben összesen három feljegyzés található, ezekről kell kép a nagy rejtvény megoldásához. Jobbra innen egy lyuk található. Mint mindegyikbe, ebbe is ugranunk kell egy fejest. A csúszás végén egy érdekes lábas-széket láthatunk. Nézzünk körül, fényképezzük le a szobrokat, az ajtó mögött lévő lépcsőkön caplassunk fel, és a földön lévő jegyzetet is archiváljuk, majd foglaljunk helyet a túldizájnolt széken. A baloldalon lévő kapcsolót húzzuk lejjebb egy egységgel, majd az utazás után húzzuk le a következő állásba. Nyomjuk meg az „EEE"-re hasonlító gombot, és az

alatta lévő kis kék kapcsolót is. Lentebb ereszkedünk megint, három vaskos fogaskerékhez. Emlékeztek a kövekből kiálló kristályokra? Mindegyik mellett volt egy mérce, ez alapján kell ezt is beállítani. Az elsőt húzzuk lejjebb három állással, a másodikat kettővel, és az utolsót hattal. Ezután a bal-felső sarokban lévő fekete gomb megnyomásával térjünk vissza a felső szintre. Mentsünk, mert megint idegesítő rejtvény következik, én kis híján feladtam a játékot ennél. A jegyzetekről készült fotók alapos tanulmányozásával, és némi logikával kikövetkeztethető, hogy melyik kristálynak milyen frekvenciára van szüksége, hogy „vibráljon". De mivel ez a cikk azért íródott, hogy Nektek segítsen, ezért elárulom, hogy a Kvarcnak 6-12-4, a Kék kristálynak 3-1-7, a Kőnek 10-5-5, és a Narának 12-12-12 a kombinációja. Ok, de hol állítsuk be ezeket az értékeket? Az „EEE" szimbólum felett van három felfelé állítható csúszka. Ezeket 12 lépcsőben lehet csúsztatni. Vegyük a kvarcot, aminek a kombinációja 6-12-4. Ez azt jelenti, hogy az

első hat egységgel, a másodikat tizenkettővel, és a harmadikat pedig néggyel kell feljebb tolni. Ez eddig még tök egyszerűnek tűnik, de meg van ám ez fűszerezve rendesen. Mikor az egyik elkezd vibrálni, már csak adott időnk van arra, hogy a többi kombinációját is bevigyük. Amennyiben ez nem sikerül, úgy abbamarad a vibráció és kezdhetjük elölről. Mind a négy kavicsot mozgásba kell lendítenünk. Itt mondtam azt, hogy ez kész, nem bírom megcsinálni. Az irányítási rendszer nem pont ilyen precíz és gyors mozgásokra lett tervezve, de nem lehetetlen. Félórányi szenvedés után abbahagytam a játékot pár órára, és mikor újból elindítottam, elsőre sikerült. Ha ezzel az idegtépő feladattal végeztünk, nyomjuk meg a jobbra lévő kék gombot és szálljunk ki a lábas-székből. Menjünk át a hídon, és jó

alaposan nézzünk körül. Kiderül ez-az a Tomahna-i robbanásról, Sirrus másik naplójába is belekukkanthatunk, és megtudhatjuk, milyen ember is valójában. Egy üvegfalú edényben lesz egy kis Nara, erre zoomolhatunk, de lesz két másik tartály is arrébb, amik között van egy láda, amibe pottyan a kőzet. Ezt toljuk arrébb, és menjünk vissza az irányítópulthoz. Állítsuk a csúszkákat a 12-12-12 állásba és figyeljük a vágóképet. Szálljunk be a liftbe, amiről lerobbantottuk a sziklát. Használjuk a kallantyút, és élvezzük az utat. Nem semmi. Ha felértünk, fordulunk meg, és a liftkapcsolótól jobbra-le van egy tárcsa. Közelítsünk rá, forgassuk el, és fotózzuk le. Ez Serenia-ban egy fontos rejtvény része lesz, és minden játék során más

színkombinációt mutat majd, úgyhogy ez a játék legfontosabb fényképe. Miután ezzel megvagyunk, irány a linking chamber, és térjünk vissza Tomahna-ba.

Tomahna 3

Irány Yeesha szobája. Közelítsük meg a könyvespolcot. Most jön a családfa rejtvény. Lefényképezzük Artus családfáját, a Konyha környékén volt egy D'ni fordítókönyv, most már csak le kell fordítani a könyveken szereplő neveket, és kor szerinti sorrendben benyomni őket. Segítek: alsó sor negyedik, felső sor hatodik, felső sor nyolcadik, felső sor harmadik, alsó sor hatodik. Menjünk le a lyukon keresztül, és a földön megtalálhatjuk a Serenia-ba linkelő könyvet. Még maradhatunk felfedezni ezt-azt, ám ha ezzel megvagyunk, irány az utolsó világ, ahol mindenre fény derül.

Serenia

Itt az idő, hogy a végére járjunk a dolgoknak. Itt könnyen el lehet tévedni, de cserébe kivételesen jó rejtvényekkel örvendeztetnek minket a fejlesztők. Induljunk előre, át a hídon és a buborékesőn, túl a szép pillangókon, míg előttünk egy híd, balra pedig egy vízimalom lesz. Menjünk balra, és húzzuk jobbra a keréken lévő fogantyút. (Egy komplex rejtvény része.) Térjünk vissza a főcsapásra. Sétáljunk át a hidacskán, és láthatjuk, ahogy Achenar elszalad. Ez egy négyágú útkereszteződés, de ezzel most ne törődjünk, inkább arra menjünk, amerre Artus fia elrohant. Menjünk, míg újból útelágazáshoz nem érünk. Két zsilip lesz jobbra, egy ösvény ugyanarra, és egy másik balra. Ez utóbbin folytassuk utunk. Egy képernyő után forduljunk balra, és a sziklaüregben vegyük szemügyre a dobozt. Benne Achenar naplója van, telis tele érdekes információval. Menjünk tovább, egészen a hídig. Ha közben egy Tűz-Spirit Guide feltűnik, ne bírizgáljuk, hanem menjünk tovább, később még foglalkozunk velük. Elérkezünk egy pity-pangfához, itt forduljunk balra. Menjünk addig, míg el nem érünk egy malomszerű gépezethez. A bal oldalán kis létra vezet fel, másszuk meg. A kiskocsit toljuk jobbra, majd a rajta található szerkezetet is jobbra mozdítsuk el. Sétáljunk vissza oda, ahol arrébb löktük ezt a kocsit, majd toljuk vissza alaphelyzetbe. Másszunk be a létrácskán, forduljunk a vízimalom felé, és húzzuk meg a lelógó fogantyút. Balra át, és induljunk el a létra mellett tovább. Visszaérünk abba a kereszteződésbe, ahol Achenar-ral találkoztunk. Válasszuk a két hidacska látványával díszített ösvényt. Menjünk, míg el nem ágazik az út. A bal oldali csapáson kocogjunk tovább (a jobbra-le vezető út egy felvonóhidas zsákutcába torkollik). Elérünk még egy

TUDTAD-E?

Artus szerepét a Cyan egyik munkatársa játszotta el.

Audio élvezet

A Myst IV: Revelation-ben nem csak a gyönyörű grafika szolgáltat mennyei érzéseket nekünk, szerencsére a szemünkön kívül odafigyeltek egy másik érzékszervünkre is. A fülünket úgy veszik célba, mint még nagyon kevesen. Jack Wall írta a Revelation zenéjét, ami a Varsói Village Band előadásában került rögzítésre. 104 percnyi eredeti muzsikát komponált a tehetséges zeneszerző, köztük olyan dallamokkal, amikre akár évek múltán is emlékezni fogunk (csakúgy, mint pl. az Outcast, vagy a Halo zenéjére). De nem csak a zenével ütnek hatalmasat a srácok. A hanghatások egyszerűen pokoli jók. Több ezer hangminta szerepel a játékban, aminek a felét a kopogtatások effektjei teszik ki.
A Myst IV-ben ugyanis mindent meg lehet kocogtatni, és minden különböző módon szólal meg. Más a hangja egy üres, egy vízzel, vagy egy kaviccsal teli befőttes üvegnek. Mestermunka!

vízimalomhoz, ám itt már nem folyik a H2O, az előző malmoknál tett látogatásaink folyományaként. Séta előre, majd vegyünk jobbkanyart a pitypangfa és a tüzes növény felé. Menjünk egészen addig, míg nem találunk egy lefelé vezető utat, majd azon folytassuk utunkat. Ha minden jól megy, találkozunk Anya-val. A beszélgetésből kiderül, hogy meg kell majd látogatnunk a memory chambert. Menjünk előre, és forduljunk jobbra. Ballagjunk el egészen a mozaikig, és fényképezzük le. Vegyük figyelembe, hogy ez a körengeteg térképe is egyben. Igen hasznos. Vissza a kereszteződéshez, ahol jobbra kanyarodunk, menjünk le a lépcsőkön, és forduljunk balra, ezután a következő lépcsőkön is somfordáljunk le. Találkozunk Sirrus-szal, de ahogy meglát minket felrobbantja a búvárharangot, és elmenekül. Induljunk jobbra, utána előre. A memory chamber bejárata van velünk szemben, és mivel ez az útiélunk, vétek lenne nem bemenni rajta. Négy szobor van, mindegyik egy-egy emléket tárol. Érdekes dolgok derülnek ki ismét. A lépcsőkön most még ne menjünk fel, később visszatérünk ide. Irány vissza oda, ahol megpillantottuk Sirrus-t. Találkozunk egy másik Protector-ral

(anya és még öt másik nő alkotja a Protector-ok társaságát). Hallgassuk meg, utána kövessük a búvárharang mögé. Újból menjünk vissza oda, ahol Sirrus-t megpillantottuk, caplassunk fel a lépcsőkön, és forduljunk balra. Az áldozati oltártól nem messze, a lépcsők aljánál van egy csatornafedél-szerűség kőből. Még nincs nyitva, de jegyezzük meg a helyzetét. Másszuk meg az előbb említett lépcsőket, és találkozzunk Achenar-ral. Hallgassuk meg a monológját,

TUDTAD-E?

Az első Spirit Guide-os utazás alatt Peter Gabriel, Curtains című száma szól.

aztán forduljunk jobbra. Sétáljunk egészen a vízimalom irányítókerekéig. Rajta pont olyan „zár" van, mint amit Haven-ben találtunk a széknél. Segítek: a szárnyas kígyó, amit úgy ébreszthetünk fel, hogy négyszer, jobbról balra megsimogatjuk, majd megpaskoljuk a buksiját. A kereket még ne tekerjük el! Botorkáljunk vissza oda, ahol Achenar-ral találkoztunk. Húzzuk meg a szobor nyelvének látszó kart, majd menjünk le a lépcsőkön. Távolabb láthatunk egy új Protector-t, sétáljunk hát oda hozzá. Enyhén gyanakvó típusú az asszony, de mi a jófiúk vagyunk, úgy-hogy csak gyanakodjon…
Sétáljunk a nemrég említett „csatornafedélhez", és ereszkedjünk alá. Közelítsünk az oszlopra, amit három másik vesz körül, és nézzük meg az aktiválódott emlékfoszlányt. Menjünk oda a hasadékhoz baloldalon, és közelítsünk rá. Másszunk fel, és menjünk előre. A felvonóhíd már le van engedve, ezért már nem zsákutca. Zip-eljünk vissza az Anya-val találkozás helyszínére, és hallgassuk meg a mondandóját. A kereszteződésben forduljunk balra, a templomszerű építmény felé, és menjünk be. Előtte mentsük egyet, biztos, ami biztos alapon. Most fog kiderülni, hogy milyen Spirit Guide-ot kapunk a játék hátralévő részére. Az egész eddigi játékunk befolyásolja, habár nekem kétszer ugyanazt adta. Én a Szél Lelkét kaptam Guide-nak mindig. Miután megkaptuk a besorolást egész egyszerű a feladatunk. Vagy legalábbis annak tűnik. Annyi a dolgunk, hogy begyűjtünk egy adományt, és megkeressük vele a nekünk kirendelt Spirit Guide-ot. Akik Vizet kaptak, azoknak egy buborékot kell eljuttatniuk egy olyan tavacskába, ahol éppen a Guide tartózkodik. Amennyiben Szelet osztottak ki nekünk, úgy egy pitypangfa termést kell elvinnünk egy olyan kövekkel kirakott körbe, ahol a mi tornádónk éppen székel. Megesik, hogy a Tüzet osztják ki nekünk, ekkor a tüzes bokor termését kell elhurcolni egy lángoló sziklához. Ha az adomány a kezünkben van, ne mozgassuk túl gyorsan az egeret, mert az ajándék. Túl sokáig sem tartogathatjuk, mert akkor is kámforrá válik a cucc. Majd meglátjátok, milyen idegtépő ez a rész… Én legalább egy óráig időztem itt. Annyi segítséget tudok még nyújtani, hogy ahol adomány van (Pitypangfa, Buborékkút, Lángoló növény), ott a közelben lesz is Spirit Guide lelőhely. Guide-onként három van elszórva a körengetegben. A sok szenvedés után térjünk vissza a memory chamberbe. Menjünk fel azon a lépcsőn, amit első látogatásunkkor elkerültünk. Zaneka útbaigazít minket, és megkezdődik az utazásunk. Mint egy színvonalas videoklip, Peter Gabriel egyik számával alátámasztva. Az egyik legjobb rész. Mentsük el, és játsszuk a felkínált játékot. Gyengébb kiadók egy ilyen színvonalas rejtvényből akár egy egész budget kategóriás játékot is legyártanának. Minden hatszög alakú kavargást fehér színűre kell változtatnunk. A kurzor érintésére ezek a mezők színt váltanak. (A színek sorrendje: piros, lila, kék, világoskék, zöld, sárga, fehér.) Ide nincs túl sok tanácsom, mindenki rá fog érezni nagyon gyorsan. Isteni kis minijáték. Amikor végzünk, két darab három színből álló háromszöget kapunk. Az első: kék, piros, zöld. A második: sárga, világoskék, lila. Nagyon fontos lesz ez még a későbbiekben. Menjünk ki a memory chamberből, és figyeljünk Anya-ra. Sétáljunk át oda, ahonnan elküldtük a szárnyas kígyót. Most elforgathatjuk a kereket. Még Serenia leírásának elején

megemlítettem egy helyet, ahol - az akkor még felhúzott - felvonóhídhoz juthatunk el. Most kell odámennünk, mivel leengedtük már egy jó ideje. Keljünk át a hidacskán, majd a jobbra-le vezető lépcsőn ereszkedjünk alá. Induljunk az ajtó felé. Láthatjuk Sirrus-t, és most beszél is hozzánk. Homlokegyenest ellenkező dolgokat mond, mint Achenar, most kinek higgyünk? Nem most fog ez eldőlni. Jobbra kerüljük meg az épületet, míg elérünk két karhoz. A bal oldali emeli és ereszti a búvárharangot, a jobb oldali pedig becsukja, és kinyitja az ajtaját. A búvárharangot húzzuk fel, csukjuk be az ajtaját, majd eresszük vissza, aztán emeljük ki megint. Menjünk le a létrán jobbra, és nyomás le a lépcsőkön is. Láthatunk balra egy ablakot, és alatta egy kereket. Forgassuk el, ezután térjünk vissza a búvárharang irányítópultjához. Engedjük el, húzzuk fel, nyissuk ki az ajtaját, eresszük el, csukjuk be az ajtaját, húzzuk fel. Máris jóval kevesebb víz van lent. Másszunk le, séta le a lépcsőkön, amíg egy masszív ajtóhoz nem érünk. Közelítsünk rá, és nyomjuk meg a gombot. Érdekes rejtvény lesz ez. A Spirit Guide-os utazásunkat követően kaptunk két különböző színkódokkal rendelkező háromszöget. Ez egy dolog. A másik, hogy elő kell kotornunk azt a fotót, amit a Spire végén lévő liftutazás után a szí-

TUDTAD-E?

Yeesha sorsa az URU-ban teljesedik ki.

nes tárcsáról készítettünk. Mindenkinek egyedi a színkódja. A lényeg annyi, hogy a hat háromszög legbelső színe olyan színsort képezzen, mint amit a liftben láttunk. A hat háromszög maradék két színe pedig az legyen, mint amit a Spirit Guide-os utazásunk végén kaptunk. Tehát tegyük fel, hogy a felső háromszög belső csúcsa a lift alapján kék, akkor a maradék két színe a háromszögnek pirosnak és zöldnek kell, hogy legyen. A golyók mozgatása egyszerű feladat, hamar ráérez mindenki. A hangsúly a helyes színösszeállításon van. Ha végeztünk, nyomjuk meg az alsó gombot. Ekkor elkezd fehéren világítani az összes golyó, és kinyílik a vaskos ajtó. Menjünk végig az alagúton, másszunk fel a létrán. A szarkofágban nézzük meg Sirrus-t, majd a lépcsőkön caplassunk fel. Yeesha a székhez kötözve segítségünket kéri. (Mentsünk egyet, mert itt dől el, hogy a három befejezés közül melyiket kapjuk.) Fussunk az irányítópulthoz balra, mire bejön Achenar. Bármilyen hihetetlenül is hangzik, neki kell hinnünk, és a rézszínű kart húzzuk meg. Üljünk be a székbe, nézzünk fel, és kezdődjön az utazás. Sirrus eltéríttette Yeesha memóriáját, így most ő uralja a kislány testét. Ki kell szabadítanunk a lány tudatát a Spirit Guide-unk segítségével. Láthatjuk, ahogy Sirrus parazitaként szipolyozza a lányka elméjét. Ha beérünk a rejtvényhez, rögtön mentsünk. A lényeg itt annyi, hogy a beszélgetést a helyes sorrendbe kell rakni. Ha egy ikon fölé visszük a kurzort, hallhatjuk a mondatfoszlányt, ha rákattintunk, a tárgy összes foszlánya a kezünkbe kerül. Nem írom le a működési elvet, mert szűkös a hely, csupán azt, hogy mit kell tenni. Rákattintunk a legelső dolog ikonjaira, majd szétosztjuk az általam megadott sorrendben:

TUDTAD-E?

A www.mysterium.ch a legjobb Myst fan-site.

1. Naraszimbólum (Kör alakú címer) -> Sakk készlet
2. Könyv-> Naraszimbólum-> Könyv-> Festmény
3. Naraszimbólum-> Sakk készlet
4. Könyv-> Naraszimbólum
5. Naraszimbólum-> Sakk készlet
6. Szobrocska-> Sakk készlet
7. Sakk készlet-> Szobrocska-> Sakk készlet-> Naraszimbólum-> Sakk készlet-> Naraszimbólum-> Sakk készlet-> Naraszimbólum
8. Szobrocska-> Festmény
9. Sakk készlet-> Szobrocska-> Sakk készlet-> Szobrocska
10. Sakk készlet-> Szobrocska
11. Naraszimbólum-> Sakk készlet-> Naraszimbólum-> Sakk készlet
12. Sakk-készlet-> Naraszimbólum-> Sakk készlet
13. Naraszimbólum-> Sakk készlet-> Naraszimbólum
14. Naraszimbólum-> Sakk készlet
15. Festmény->Könyv-> Naraszimbólum-> Könyv-> Festmény
16. Könyv-> Festmény-> Könyv
17. Könyv-> Naraszimbólum
18. Festmény-> Könyv-> Festmény

Ha ezzel megvagyunk, meghallgathatjuk az egész beszélgetést, és rátérhetünk ennek a feladványnak a második részére. (A játék utolsó rejtvénye.)
A feladat teljesen ugyanez, azzal a kivétellel, hogy most Sirrus „monológját" és nem egy beszélgetést kell kiraknunk.

1. Szék-> Memóriagömb-> Szék-> Könyv
2. Memóriagömb-> Szarkofág-> Memóriagömb-> Szarkofág
3. Memóriagömb-> Szék
4. Szarkofág-> Memóriagömb-> Szék-> Memóriagömb-> Szarkofág-> Könyv-> Szék

5. Memóriagömb-> Szarkofág-> Memóriagömb
6. Szarkofág-> Memóriagömb-> Szarkofág
7. Memóriagömb-> Szarkofág-> Memóriagömb
8. Szarkofág-> Memóriagömb-> Szarkofág

Szálljunk ki a székből, és tekintsük meg a végkifejletet, majd Artus kommentárját, végül a Credits listát. Monumentális játékot játszottunk végig, igazán nagyszerű volt! Gratulálok mindenkinek.

Dante

Mi a végzetünk?

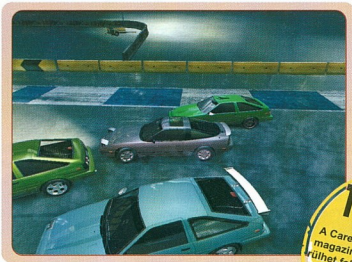
A terem, ahol Yeesha a székhez kötözve ül, lehet a színhelye a játék három befejezéséből kettőnek. A csúcspont, ahol minden eldől az az, hogy melyik kart húzzuk meg: az ezüstöt, amit Yeesha mond, vagy a rézszínűt, amint Achenar javasol, esetleg egyiket sem. Amennyiben a rézszínűt húzzuk meg, úgy a játék főszálán maradunk, és úgy végződik minden, mint ahogyan azt a cikkben leírtam. Ám ha az ezüst kallantyút választjuk, Sirrus Yeesha testében kiszabadul, megöli Achenart, és minket is. Szomorú vég. Utolsó megoldás, hogy nem nyúlunk egyik karhoz sem, ekkor azonban Sirrus megint csak megtalálja a módját annak, hogy megöljön minket, és Achenart is.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Pontosan egy évvel a nagysikerű Need for Speed Underground után az EA Games fejlesztőcsapatának jóvoltából máris itt a folytatás: az NFS Underground 2. A sokat megélt „arcade" típusú utcai autóverseny-sorozat hetedik része az elmúlt karácsonyi nagybevásárlás egyik kötelező darabjává vált. A játék hosszú hetekig tanyázott a 10 legkeresettebb játékszoftvert mérő eladási toplisták élén. Az Electronic Arts látva az Underground várakozáson felüli sikerét, nem is késlekedett sokáig a döntéssel: a kanadai fejlesztőktől már 2004. év első napjaiban meg is rendelte a folytatást.

- **CD Link:** Patch
- **Fejlesztő:** Electronic Arts
- **Kiadó:** EA Games
- **Megjelenés:** 2004. november 19.
- **Kategória:** Verseny
- **Honlap:** www.needforspeed.com

Az Underground a kedvező fogadtatást alapvetően újszerűségének köszönhette, a játéknak a hetedik résszel sikerült kilépni a már unalomig ismert, megkopott Need for Speed klisékből. Az NFSU szakítva a korábbi gyakorlattal új helyszínre költöztette a versenyeit, egy forgalomtól nyüzsgő nagyváros sugárútjait és szűk sikátorait lemodellezve, egyetlen napszakra, az éjszakára koncentrálva minden eseményt. A nappali versenyek eltűnésének ellentételezésére a prog-



ramozók eddig PC monitorokon még soha nem látott varázslatos fényjátékokat, csillogásokat és tükröződéseket jelenítettek meg a játékban, amihez igényesen kidolgozott, már-már valóságosnak tűnő, szinte minden részletében az eredetivel megegyező sportkocsikat rendeltek. Az Underground szériát megújító legfőbb újdonságnak azonban mégsem a helyszín, vagy a vizuális környezet bizonyult, hanem a kampányrendszer koncepciója, annak is legfőbb ismérve, az optikai tuning rendszer intézménye. Ugyan ki ne szeretne szívesen száguldozni minden közlekedési szabálynak fittyet hányva a nagyvárosok csillogó forgatagában, valamelyik ismert gyártó legmodernebb, ámde borsos ára miatt elérhetetlen sportkocsijával?!

Az Underground eladási mutatói szerint meglehetősen sokan nem tudtak ellenállni az Electronic Arts csábításának. Aki egy kört is megtett az Underground világában, szinte biztos, hogy végig is tolta az egész NFSU kampányt, amiben a tényleges versenyidő mellett majd ugyanannyi órát tölthetett minden versenyző a maga virtuális garázsában. Az Underground karriermódja minden felhasználót rákényszeríttet arra, hogy az illegális versenyeken szerzett pénzét nyomban el is költse sportautójára. A folyamatos tuningolás (kisebbik) részben ténylegesen megnövelte az autó teljesítményét - gondoljatok csak a megvásárolható, Nitro befecskendezés nyújtotta sebességtöbbletre - (nagyobbik) részben viszont optikai jellegű fejlesztés volt. Ez utóbbi szükségességéről annyit, hogy elhanyagolása esetén egész egyszerűen nem volt mód egy idő után versenyezni a játékban: a feledékeny felhasználókat egy külön ablakban megjelenő

felhívás emlékeztette arra, hogy autójuk jelen állapotában (a csekély tetszési indexe miatt) alkalmatlan a további megmérettetésekre. Hogy mit lehetett és kellett bevetni az EA Games fejlesztőinek ahhoz, hogy a most megjelent Need for Speed Underground 2-t is legalább annyira szeressék a játékosok, mint az előző részt, azt hamarosan megtudhatjátok a következő, a játék Career módjának tesztelése kapcsán tematikusan összegyűjtött tanácsok csokrát áttekintve.

Career mód / Explore Mode

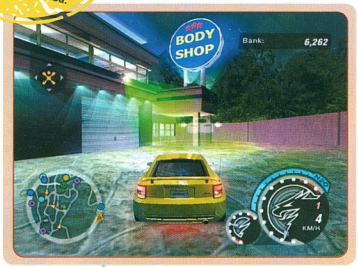
A Need for Speed kampányrendszerének az első percekben talán legszembetűnőbb, és számomra az egyik legötletesebb újdonsága, hogy karriermódot indítva azonnal a nagyvárosi utcák forgatagában találjuk magunkat. A leginkább a GTA Vice City-re emlékeztető élethelyzet az Underground 2-ben az, hogy kampánymódban, a versenyek átkötéseként (a realitás fokozására) úgyszólván szabadon autózhatunk a játék egybefüggő térképén.

TUDTAD-E?

A Career módban összesen 20 magazin és 10 DVD borítóra kerülhet fel autónk fotója, melyeket a program automatikusan el is ment TGA kiterjesztésben a játék főkönyvtárába.

Gyűjtsd a bankókötegeket!

Az utcákon véletlenszerűen, zöld 3D-s pénzkötegeket formázó ikonokat találhatsz, melyeket általában a járdákon, parkolókban, kapubejárókban, parkokban, hidak és feljárók alatt helyeztek el félig-meddig rejtve a készítők. Az egyenként 50 dollár érté-



kű bankókat akkor van esélyedészre venni, ha nem padlógázzal száguldasz, hanem - amolyan hétvégi úrvezetőként, 50-60-as tempót tartva - városnéző sebességgel haladsz, gyakran lassítva, és behajtva minden szóba jöhető beugróba. Tekintettel arra, hogy az Underground játszható környezete meglehetősen nagy, érdemes a bankógyűjtésre sok időt fecsölni, hiszen miközben akár több ezer dollárt is összeszedsz, egyben ismerkedsz a térképpel. Az így megszerezhető tudásnak nagy hasznát fogod még venni az ad-hoc vetélkedésekben és a Special Event (lásd később) játékokban is.

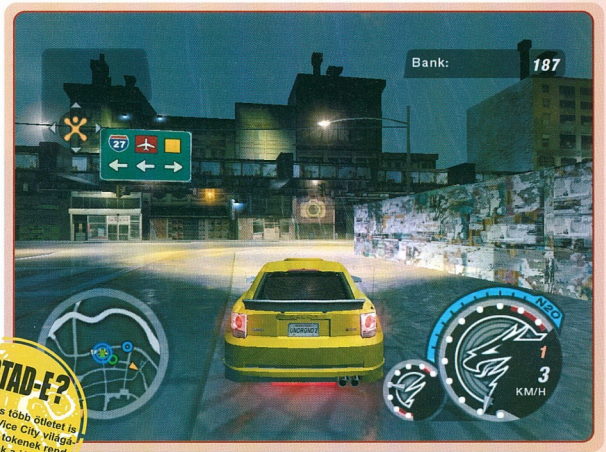
Tipp: *Ha bankókötegeket akarsz begyűjteni, mellőzd a száguldozást, lassabb tempóval hatékonyabb leszel. Érdemes benézni minden olyan szeglethe, ami legalább olyan széles és hosszú, mint egy autó. Különösen a gépjárműforgalomtól mentes (parkolók, parkok, kapubeállók, rámpák, hídpillérek környéke, stb.) területeket érdemes megvizsgálni.*

Vetélkedj szabadon!

Ha figyelmesen vezetsz, látni fogod, hogy a forgalomban időről időre feltűnnek a tiédhez hasonló, fel-

turbózott sportkocsik, melyek (ha 2-3 autónyira megközelíted őket) azonnal ki fognak hívni egy spontán utcai versenyre. A kihívást alapértelmezésben az Enter Race / Shop paranccsal (Enter vagy F1) fogadhatod el, mely után már indulhat is a hajsza. Ezekben a mini-versenyekben az a cél, hogy az ellenfeledtől legalább 300 méterre eltávolodj. Érdemes figyelni a kettőtök közötti különbséget mérő kis skála pillanatnyi állását a képernyő bal felső sarkában, mely vörösről azonnal zöldre változik, ha üldözőből üldözött leszel.

➡**Tipp:** *A 100 dollár megszerzésére irányuló vetélkedést érdemes csak akkor elfogadni, amikor szinte a kihívóval egy vonalban vagy, így egy kis szerencsével és az elmaradhatatlan padlógázzal akár néhány másodperc alatt már te fogod diktálni az iramot. A mini-verseny kezdete előtt érdemes figyelni a forgalomra. Ha egy nagyobb kereszteződés előtt indultok, és ráadásul a csomópontban éppen több autó is van, szinte biztos, hogy azokat ügyesen kikerülgetve komoly előnyt szerzel. Lehetőleg kerüld a vetélkedést az autópályákon és a hegyi szerpentines városrészen, itt a gépi ellenfelek is nagyon gyorsak. Tapasztalatom szerint a városközpontban biztosabb a siker.*



TUDTAD-E?
Az EA Games több ötletet is átvett a GTA Vice City világából, például a tokenek rendszerét, aminek a játékban a bankkötegek felelnek meg.

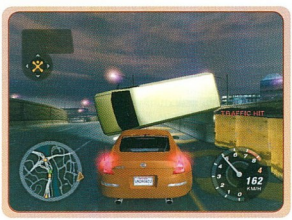
Aktiváld a GPS-t!

A hatalmas bejárható környezet miatt nem is olyan könnyű egyik versenyhelyszínről a másikra eljutni az Underground 2-ben. Ha a város széléről akarunk bejutni a központba, akár 5-6 percig is autókázhatunk. Ráadásul, ha az autópályára rossz helyen hajtunk fel, ez az idő akár a duplájára is megnőhet. A programozók erre is gondoltak: ha kikérjük a játékban a térképet (World Map parancs, M vagy F2 billentyű), annak jobb alsó szegélyében aktiválhatjuk a személyi GPS kapcsolatot. A funkció bekapcsolásával autónk előtt a levegőben megjelenik egy kék színű nyíl, mely addig lesz segítségünkre, amíg a térképen annak aktiválása előtt a beállított célt el nem érjük.

➡**Tipp:** *Kezdetben mindig érdemes aktiválni a GPS rendszert, sok felesleges bosszúságtól óvhatjuk meg magunkat. Használatával minimálisra szorítható a hiábavalóan megtett kilométerek száma. A térkép részletes megismerése után érdemes kontrollálni, és esetenként felülbírálni a GPS-t, ugyanis a navigáció nem mindig a legrövidebb utat ajánlja. Ha úgy érrezük, ismerjük már a várost, a nyíl mellett nem árt figyelnünk a képernyőn mindig látható, pillanatnyi helyzetünket jelölő térképünket sem.*

Irány a „Shopping"!

A Need for Speed Underground 2, szakítva az első részzel (ahol egyszerűen egy külső menüben kapott helyet minden tuning lehetőség), az autók fejlesztését is behelyezte a város szövetébe. A játékban 50 tuningkategória található, ami több, mint a duplája az első részből ismerteknek. A fejlesztések kiteljesedését úgy érték el a programozók, hogy bevették a kínálatba mindazokat a lehetőségeket, amiket a valóságban is előszeretettel tuningolnak az extravagáns külcsínt preferáló vastag pénztárcájú, nem kis mértékben feltűnésre vágyó büszke, és boldog sportkocsitulajdonosok. Az Underground 2 a tuning terén, egy merész húzással elmerészkedik egyenesen a klaszszikus - elsősorban inkább a szimulátoros játékokban megszokott - motortuning területére is, nem kevesebb, mint hét kategóriában felkínálva az állítgatás lehetőségét. A játékban négy kategória szerint kerültek csoportosításra a fejlesztési lehetőségek, minden termékcsoporthoz hozzájuthatunk a négy részre osztott város minden „kerületében" legalább egy helyen állandóan nyitva tartó szakboltba betérve. Persze a fejlesztéseket nem adják ingyen, így csak akkor van értelme „shoppingolni", ha a tuningolásra van is elég pénzünk.



A **Performance Shop**ba (a térképen sötétkék teljes kör a jele) ellátogatva vehetünk meg mindent autónkhoz, ami menettulajdonságait pozitívan befolyásolhatja. Ez az a bolt, ahol kicserélhetjük a felfüggesztéseket, nagyobb teljesítményű motort vehetünk, új Turbo, ECU, vagy Nitro befecskendező rendszert szerezhetünk be.

A **Body Shop** (a térképen sötétzöld teljes kör a jele) kínálatával járgányunk külső megjelenését tehetjük exkluzívabbá, a szaküzletben új lökhárítókat, léghűtő nyílásokat, vagy éppen új kipufogókat vásárolhatunk.

A **Car Specialties Shop** (a térképen sárga teljes kör a jele) az extrém tuning szentélye. Itt beszerezhetjük a legújabb neoncsöveket, színezett üvegeket és fényszórókat, továbbá vásárolhatunk (a kocsink hátsó csomagtartóját teljesen elfoglaló) ütős audio rendszereket és több, mint fél tucat design közül választhatjuk ki új műszerfalunkat.

A **Paint Shop** (a térképen piros teljes kör a jele) autófestésre, és különböző dekorációkra specializálódott műhely, ahol hihetetlen választékban tudunk egyedi színezést és matricázást készíttetni a kocsinkra. Az NFSU2-ben újítás e területen, hogy egyedi színre fújható minden légbeömlő nyílás és a visszapillantó tükör is.

Body Shop

A Body Shop kínálati kategóriái	
NFSU-ból ismert	Új
Front Bumpers	Roof Scoops
Rear Bumpers	Headlights
Side Skirts	Taillights
Spoilers	Side Mirrors
Hoods	Exhaust
Rims	Carbon fiber
	Wide Body

A szaküzlet kínálata 13 kategóriából áll, melyből 7 teljesen új lehetőség az NFSU-hoz képest. A Body Shopok közül az elsőt a Beacon Hill városrészben találhatjátok nem messze a vízparttól, egy forgalmas kereszteződésben.

Tipp: *A versenyek között gyakran kapunk SMS formájában ajánlatokat a boltoktól. Érdemes elolvasni ezeket az üzeneteket, mert szinte minden utcai verseny megnyerése után bővül a szaküzletek kínálata.*

Az én garázsom az én váram!

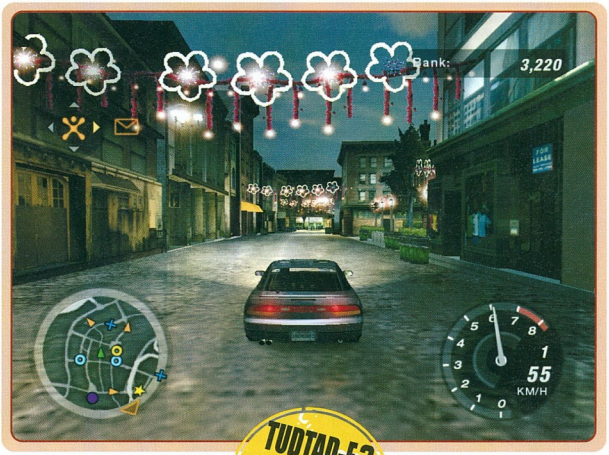
Az Explore Mode egyik fontos intézménye a saját garázs használata, mely a Shopokhoz hasonlóan egy konkrét helyszínt kapott az Underground 2 városában. Garázsunk elsődleges funkciója, hogy amennyiben a Career alatt több kocsit is sikerül megvennünk illetve megnyernünk (mindkét lehetőséget még elemezzük később), azok itt lesznek tárolva automatikusan. Ha át akarunk ülni valamilyen verseny kedvéért egy másik kocsiba, a garázsunkba látogatva tudjuk kicserélni a járgányokat. További funkciója garázsunknak, hogy amennyiben több hátsó szárnyat is megvettünk a Body Shopban, a korábban beszerzettek már nem tűnnek el mint az előző részben. Bizonyára már sejtitek, ennek mintájára minden megvásárolt fejlesztés, illetve alkatrész szabadon cserélgethető ezen a helyen. Az alcímben szereplő „váram" kifejezéssel arra szerettem volna utalni, hogy a játékban ez az egyetlen olyan bázispont, ahol akárpontosan hány sikeres verseny áll a hátad mögött, melyik autósújság és DVD címlapján szerepeltél már, és milyen szponzori ajánlatokat kaptál eddig.

Car Lot

2003 Acura RSX Type S
2004 Audi A3
2004 Audi TT
2004 Cadillac Escalade
2003 Ford Focus ZX3
2005 Ford Mustang GT
2000 Honda Civic Coupe Si
2004 Hummer H2
2003 Hyundai Tiburon GT
2004 Infiniti G35
2002 Lexus iS300
2004 Lincoln Navigator
1999 Mazda Miata - MX5
1995 Mazda RX-7
2004 Mazda RX-8
1999 Mitsubishi 3000 GT
1999 Mitsubishi Eclipse GSX
2003 Mitsubishi Lancer EVO VIII
1992 Nissan 240sx
2003 Nissan 350Z
2003 Nissan Sentra SE-R Spec V
1999 Nissan Skyline R34 GTR
2003 Peugeot 206 GTI
2004 Pontiac GTO
2004 Subaru WRX STI
2003 Toyota Celica GT-S
1987 Toyota Corolla GTS
1998 Toyota Supra
2003 Volkswagen Golf GTI

Az Underground folytatása kilenc új autóval bővítette a különben sem szegényes típusválasztékot. Career módban az autóvásárlás is saját szalonokat kapott (térképjel: sárga kör), ahol a versenyeken elért sikereink függvényében bővül a választék. Ha a Car Lot-ban autót veszünk, az a kocsi, amivel a szalonhoz jöttünk, automatikusan átkerül a garázsunkba.

mikor és akárhányszor elmenthetjük pillanatnyi állásunkat. Fontos ennek észben tartása a Careert játszva, mert ugyan az igaz, hogy minden sikeres verseny után az alkalmazás felkínálja a mentést, ez azonban elmarad a spontán mini-versenyeknél és a bankókötegek gyűjtögetésekor. A garázsban kaphatsz információt arról, hogy melyek eredményességét egy újabb futópados tesztet követően vethetjük össze az eredeti értékekkel. Ha kedvünk szerinti a változás, lehetőségünk van egy rövid éles tesztmenetre, vagy egyszerűen jóváhagyva a változtatást már indulhatunk is tovább a következő versenyek egyikére.



TUDTAD-E?

A T vagy F4 billentyűt bármikor lenyomva Explore Mode alatt láthatjátok, hogy menynyi versenyt teljesítettetek eddig az NFSU2-ben.

Tipp: *Ha sok mini-versenyt nyertél, és pénzköteget gyűjtöttél már, érdemes ellátogatni a garázsba egy mentés erejéig, különben kilépéskor elvesznek az így megszerzett eredményeid. A Garázsba nemcsak elvezetni lehet - a játék az Escape gomb lenyomásakor felkínálja a lehetőséget az azonnali odaugrásra, ennek különösen akkor lesz jelentősége, ha éppen a város legtávolabbi pontjainak egyikén szaggatod az aszfaltot.*

Munkapadra fel!

A játék legérdekesebb, és véleményem szerint talán a legmerészebb újítása a hagyományos motortuning bevezetése. Az állítási opciók használatához a karriermódban több lehetőségünk is van, egész pontosan kettő. Vagy ellátogatunk a Performance Shopok egyikébe, vagy nemes egyszerűséggel begurulunk saját garázsunkba. A Performance Tuning / Dyno opciót választva először fel kell hajtanunk egy munkapadra, ahol bemérik a kocsink jelenlegi teljesítményét (gyorsulásunk 0-tól 60 km / órára és 0-tól 100 km / órára, végsebességünk, motornyomaték maximumunk, stb.). Ezt követően hét kategóriában (felfüggesztés, motor, aerodinamika, fékek és gumik, ECV, Turbó, és Nitro) állíthatjuk be egyedi értékeinket, melyek eredményességét egy újabb futópados tesztet követően vethetjük össze az eredeti értékekkel. Ha kedvünk szerinti a változás, lehetőségünk van egy rövid éles tesztmenetre, vagy egyszerűen jóváhagyva a változtatást már indulhatunk is tovább a következő versenyek egyikére.

Tipp: *Minden húzósabb verseny előtt érdemes felkeresni a szerelőműhelyt, és egy kicsit állítgatni járgányunkon. Az így felhasznált idő megtérül a versenyek alatt (nem lesz szükség annyi Restartra).*

Versenytanácsok

Az NFSU2 kampányrendszere hét különböző versenytípussal büszkélkedhet, melyek az előző részből már ismerteken kívül több új versenyformával is kibővültek (valamennyi szerepel újra). Az alábbiakban a versenyfajtákat szeretném bemutatni röviden, hasznos tippekkel szolgálva a típusonként eltérő optimális autó-beállításokról, melyeket a Body Shopokban vagy a saját garázsotokban tudtok optimalizálni.

Tipp: *Gyakorlatilag minden verseny előtt érdemes egy kicsit elszöszmötölni a Performance Tuning / Dyno opcióban. Ha egy konkrét versenytípusra sikerült jó beállításokat összeállítani, érdemes a térképen elérhető összes ilyen versenyt végigjátszani velük.*

Circuit (térképjel: lila karika)

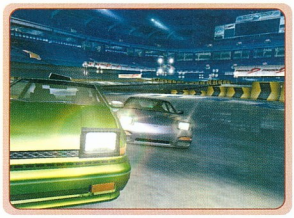
A klasszikus városi forgalomban zajló körversenyeknél talán a legfontosabb dolog egy kicsit a Nitro hatásmechanizmusát megpiszkálni. A versenye-

ken a viszonylag hosszabb távolságok miatt, jó ha a Nitro hosszabb ideig áll rendelkezésre. A beállítást állítsuk az X koordináta tengely végpontjára. A Drivetrain opcióban csak akkor válasszuk a nagyobb végsebességet, ha a verseny a hegyi szerpentinen, vagy az autópályákon zajlik.

Drag (térképjel: sötétkék karika)
A többnyire egyenes pályavezetésű versenyeken a kirobbanó teljesítmény, és a lehető legnagyobb végsebesség számít. Ennél a versenytípusnál a Nitro-t érdemes a legerősebb hatásra beállítani (Y koordináta tengely végpontja), amivel garantáltan minden ellenfelünket magunk mögé utasíthatunk. A Nitro így igaz, hogy csak egy rövid ideig hat, de a kapott teljesítmény minden képzeletet felülmúl. Mind a Turbo, mind az ECU esetén a magasabb fordulatszámon leadott teljesítményt érdemes megnövelni úgy, hogy 5000 és 7000 fordulat között (X tengely) legyen a maximális erőhatás (Y tengely). A Drag versenyeken a keményebb felfüggesztések és rugók a hatékonyabbak, igaz szerepük nem olyan jelentős, mint a Drivetrain opcióé, ahol a maximális sebességet érdemes preferálni az irányíthatósággal szemben.

Drift (térképjel: világossárga karika)
Ebben a versenymódban nem használható a Nitro, így a beállításokat érdemes az irányíthatóság optimalizálásával kezdeni (Drivetrain). A Turbo és az ECU paraméterek alapesetben megfelelőek, viszont ha még egy kis pluszt akarunk, állítsuk a hatásmaximumokat 1000 és 3000 fordulat közé. A Drift a csúszkálásról szól, itt minél keményebb fékek és gumik használata javasolt. A felfüggesztés beállítása a játékos stílusától függ; érdemes egy kicsit könnyebb, puhább rugókat használni a versenyeken.

Sprint (térképjel: zöld karika)
A rajt-cél típusú versenyeknél érdemes hosszú hatásra beállított Nitro-t használni, a végsebességet azonban nem szabad kizárólagosan preferálni. Éppen ellenkezőleg, itt az irányíthatóság lesz fontosabb, hiszen a hosszú, nagyon forgalmas, ugyanakkor gyakran éles kanyarokkal és szűk sikátorokkal megtűzdelt versenyekben az igazi ellenfél inkább a pálya és a forgalom. A Turbo és az ECU esetében a 2000 és 4000 fordulat közötti maximum beállítása tud segíteni, a kocsiknak a felfüggesztését elég, ha középértéken hagyjuk. A fékek és a gumik lehetnek egy kicsit erősebbek, így könnyebb lesz csúsztatni a járgányt a kanyarokban, még nagy sebesség mellett is.



Street X (térképjel: világoskék karika)
Ez a játéktípus egyedi beállításokat kíván. A Drifthez hasonlóan itt sincs lehetőség Nitro-t használni, ami nem meglepő, ha figyelembe vesszük, hogy a Street X körpályái mennyire kicsik és kanyargósak. Ebben a roncsderbi-pályára hajazó környezetben a technikai tudás mellé bizony elkél egy kis motoroptimalizáció is. Itt az irányíthatóságot kell előtérbe helyezni, a motor erejét az első 3000 fordulatnál kell erősíteni, a felfüggesztéseket puhára érdemes állítani. Jobb, ha a fékek és a gumik puhábbak, fontos lesz a könnyű és pontos mozgás az éles fordulókban.

TUDTAD-E?
Az NFSU2 játszható környezete több mint négyszeres méretű, mint az első része.

U.R.L. (térképjel: sötét sárga karika)
Leginkább a TOCA szériából jól ismert versenyeket idéző játéktípus. Egyszerre kíván technikás irányítást és gyorsaságot. Ide egyértelműen tapadósabb gumik kellenek, és hosszan tartó Nitro hatás. Az irányíthatóság és a maximális sebesség között kompromisszumot kell kötni a versenyeken egy középértékkel. A Turbo és ECU teljesítménycsúcsait az 5000 feletti tartományban tanácsos beállítani. A felfüggesztések beállítása nagymértékben játékosfüggő, a markánsan, erőből vezetőknek itt is a keményebb beállításokat jó választania, a precíz, óvatosabb stílust kedvelők nyugodtan mehetnek a megszokott lágyabb rugókkal.

Special Event (térképjel: sárga csillag)
A Sprint versenyek beállításait ajánlom ezekben a rendhagyó játékokban, melyek egy kicsit ki is lógnak a többi közül, lévén nem kijelölt pályán kell versenyezni bennük. Ennél a típusnál az a feladat, hogy juss el egyik városrészből egy másik meghatározott pontjára adott időn (általában 2 perc) belül. Például azért, hogy lefotózzák járgányodat egy autós magazin számára. Itt szinte életmentő aktiválni a GPS rendszert, különösen az első néhány - a Career módban eltöltött - játékórában.

➡**Tipp:** *Folyamatosan tuningold autódat, mert a Special Event lehetőségek csak ennek függvényében nyílnak meg. A magazinok felkérése az autónk teljesítményétől, a DVD kiadványok fotóajánlata a kocsink külső megjelenéstől (Reputáció-s csillagok száma 1-től 10-ig) függ.*

Szponzorok csábítása

A Career mód rejtett küldetéseiként is felfogható a szponzorok ajánlatainak teljesítése. A jutalom minden esetben egy ajándékautó, természetesen mindenféle extrával. A szponzori megkeresések SMS-ben érkeznek. Ha választottál közülük, akkor neki is lehet vágni a teljesítésüknek. Nem könnyű megfelelni az elvárásoknak, hiszen már az első ajánlatok egyikében például az a kritérium, hogy nyerj meg három URL és három Drag versenyt, és további kilenc bármilyet, továbbá kerülj fel minimum 1 DVD borítójára.

➡**Tipp:** *A szponzorajánlatok városrészekhez kötődnek, így teljesítésük csak a megadott „kerület" kihívásainak megnyerésével lehetséges.*

C5

Car Specialities Shop

Gauges
Neon
Window Tinting
Lights
Nitrous Purge
Hydraulics
Trank Audio
Spinners
Split Hoods
Doors

Az NFSU2 extrém-vizuális tuning újdonságai közül a legmókásabb a hidraulikáé, melynek beszerelésével új mozgáskultúrát varázsolhatunk képernyőnkre. A hidraulika ki-be kapcsolgatásával izgő-mozgó autók képességeit alapértelmezésben, a H és J billentyűk használatával tudod kipróbálni a játékban.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Vegyes érzelmekkel fogadtam a hírt, miszerint megkapom a MOH legújabb epizódját tesztelésre. Ennek oka, hogy életem egyik legnagyobb csalódása a játék első része volt. Nagy reklám, kis teljesítmény, buta megoldások, realitás helyett megrendezett, gyenge színdarab. Egyrészt tehát nem számítottam túl sokra, másrészt viszont reménykedtem, hogy a korábbi hibákból okulva az EA alkotott végre valami nagyot és megdöntheteltlent. Egyszerre bizonyultam optimistának és pesszimistának, mert a játék ugyan tényleg „hatalmas" lett, döbbenetes hangulattal és magas színvonalú filmes fordulatokkal, viszont kutyából most sem lett szalonna, a régi bajok mind megmaradtak.

Ami kétségkívül csak pozitív irányba fejlődött, az a grafika - persze ezt talán el is vártuk tőle. A 2.0 hardware-shaderek használata kivételes vizuális élményben részesíti a játékost. Nem csak a víz lett nagyon szép és valószerű, hanem a tűz is félelmetesen igazi, és rengeteg új vizuális effekt segíti a játék tökéletes átélését. Maga a grafika önmagában elég a véres csaták hangulatának megalapozásához. Szinte érezzük, ahogy az előttünk zakatoló gépfegyver a lelket is kirázza belőlünk, ahogy a mellettünk robbanó gránát kisebb agyrázkódást okoz, amiből hosszú másodpercekig tart kilábalni, vagy ahogy a tüdőnk szenvedve próbál valami használhatót kiszűrni a meleg, sűrű mocsári ködből. A dzsungel egyszerűen tökéletes. Többnyire nyakig ér az aljnövényzet, amiben simán el is tévednénk, ha a játék nem egy előre meghatározott útvonalon játszódna.

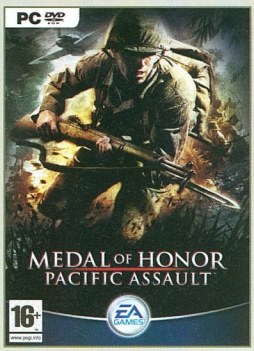
Sajnos nem minden téren ilyen fényes a helyzet. Az AI igazából minimális szinten felel meg az elvárásoknak (fogalmazhatnék úgy is, hogy sehogy, csak ma jó napom van). Talán túlzás is itt bármiféle intelligenciáról beszélni, mivel a gép által irányított szereplőknek nyilvánvalóan fogalmuk nincs róla, hogy léteznek, a környezet és a helyzet ismerete ez alapján szintén nem létezik. Ahogy eddig is, mindent scriptek irányítanak, és a forgatókönyvtől lehetetlen szabadulni. Ez természetesen buta hibák egész tömegére ad lehetőséget, amikkel rendszeresen

szembesülhetünk is. A szereplők nem képesek megtalálni egymást, a doki méterekkel a beteg mellé szúrja a fecskendőt (ha egyáltalán észreveszi a tisztás közepén, és nem csak rohangál körülötte). Néha az orrunk előtt, csak úgy a semmiből tűnnek elő az ellenségek. A társaink pedig ahelyett, hogy utánunk szaladnának, inkább Star Trek stílusban odateleportálnak. Olyan is előfordulhat, hogy már látjuk az ellenséget, de mivel még „nem aktív", lehetetlen elpusztítani, hiába is dobáljuk rá a gránátokat, vagy lövünk ki rá egész tárakat. Ha véletlenül olyan helyre kerülünk a harc hevében, amire a fejlesztők valamiért nem gondoltak, elég kínos meglepetésekben lehet részünk. A sebzésrendszer néha megfelelően működik, néha sehogy, de mindig látványos. Fejlövésnél néha először a sisak repül le az áldozatról, ami dicséretes (bár korántsem újdonság), viszont néha a tiszta szívlövés sem öli meg az ellenséget. Ne lepődjünk meg, ha egy adott ponton minden előzmény nélkül egyszer csak meghalunk. Ilyenkor az történik, hogy a készítők szerint még nem jött el a továbbhaladás ideje, és ezzel a gyerekes megoldással akadályozzák meg, hogy idő előtt továbbmenjünk. Nem is lenne ezzel semmi baj, ha rendesen működne, de néha valami érthetetlen bug miatt egyszerű végtelenciklusba kerülünk, és órákig rohangálhatunk a környéken minden eredmény nélkül. Ilyenkor töltsünk vissza egy korábbi állást, és reménykedjünk, hogy ezúttal minden rendben lesz.

Azért a sok zavaró, de a sorozattól már megszokott hiba mellett találhatunk nagyon sok pozitív dolgot is a játékban, melyek némileg kompenzálják a negatív oldal okozta csalódást. A korábban tárgyalt grafika

mellett valamelyest dob a hangulaton a ragdoll-(rongybaba) fizika alkalmazása. A hullákat csendesen sodorja a lassú, sekély patakvíz, a tornyokból kilőtt lövészek látványosan potyognak alá, a gránátok áldozatai groteszk pózokban csavarodnak fel a közeli kerítésekre. Bár valahogy ez sem az igazi (láttunk már sokkal jobbat), azért épp elég ahhoz, hogy egy kis plusz élményt nyújtson. Mindenképpen szót kell ejtenünk a játék hangjairól, mert az egyértelműen tökéletes zene mellett a különböző hangeffektek is hollywoodi színvonalon szólalnak meg. Számomra a leghátborzongatóbb élmény az volt, amikor egy éjszakai ütközetben a támadó japánok százai üvöltve rohantak ki a dzsungelből. A több száz visszhangzó japán csatakiáltást még a folyamatosan kerepelő és dübörgő amerikai géppuskák sem tudják elnyomni, és azzal együtt, hogy a vaksötétben csak a saját fegyverünk torkolatlüzét látjuk tisztán, ezek a hangok tényleg kicsalogatnak az emberből pár jéghideg izzadságcseppet. Megjegyzem, a hangok kivételesen nem csalnak, az ellenség létszáma tényleg kiemelkedően magas, nem csak összességében, hanem az egyszerre jelen lévők számában is. Bár a dzsungel élővilágának hangjaival nem vagyok megelégedve (hiányzott a sok rovar, madár és majom szinte fülsüketítő nappali koncertje), alapvetően azért a környezeti hangok nagyon jók. A vége felé az iszonyatos, már-már elviselhetetlen csatazaj pszichikailag határozottan segít ráhangolódni a vérontásra.

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: EA Games**
- **Kiadó: Electronic Arts**
- **Megjelenés: 2004. november 19.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.moh.ea.com**
- **PC.Games teszt: 93%**



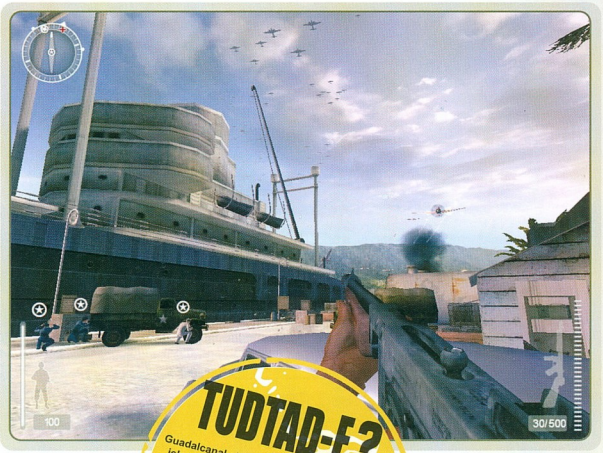
A járművekről nem sokat érdemes mondani. A repülős rész botrányos, bár kétségtelenül pozitív nosztalgikus élmény, mert a C64 korszak korai, kevésbé sikerült repülős játékaira emlékeztet. Az autókat szerencsére nem mi vezetjük, ami jobb is, mert a szappantartó kifejezéssel mindent el is árultam a fizikájukról és a mozgásukról (na jó, lehet villamos is, vagy dodgem)... A játék gépigénye indokolatlanul magas, és a töltési idők pofátlanul hosszúak, és nem merem kijelenteni, hogy megéri rájuk várni. Ha valakinek van egy nagyon szabad, nagyon esős hétvégéje, az essen neki, mert összességében van olyan jó, mint megnézni egy hosszú háborús filmet, de igényeseknek nem ajánlom, ők maradjanak a sokkal jobban sikerült konkurens daraboknál.

FEGYVEREK

Colt M1911 .45 *(pisztoly, US)* - A klasszikus amerikai „hazafi". Hétlövetű félautomata, jól használható kis távolságból.
Smith and Wesson M1917 .45 *(revolver, US)* - Hatlövetű negyvenötös, hármas gyorstöltővel.
Nambu pistol *(pisztoly, JAP)* - 8mm-es, nyolclövetű félautomata.
M1 Carbine .30 *(karabély, US)* - távolra is pontos félautomata karabély. Nem a legjobb választás komoly tűzharcban. Szuronnyal szerelt.
M1 Garand *(puska, US)* - Az amerikai egységek egyik standard fegyvere. Nagyon gyors, pontos félautomata, azonban komoly negatívuma, hogy újratárazás előtt ki kell lőnünk mind a nyolc lövedéket. Szuronnyal szerelt.
M1941 Johnson Rifle *(puska, US)* - Nagyon hasznos, tízlövetű félautomata puska, kezelési problémák nélkül. Szuronnyal szerelt.
Springfield M1903 *(puska, US)* - Öreg, de kivételesen pontos és megbízható fegyver, emellett egyszerűen gyönyörű a hangja. Élvezet vele harcolni, bár nem egy gyors eszköz, inkább távolról használjuk!
Springfield A5 Sniper Rifle *(puska, US)* - A Springfield távcsöves változata, igazi halálosztó.

Model 44 Carbine *(karabély, JAP)* - Egyszerű, szuronyos karabély.
Model 38 Arisaka Rifle *(puska, JAP)* - Mindössze 6.5mm-es kaliberű, de erős roncsoló hatású fegyver. Közelharcra, vagy nagyszámú ellenség ellen alkalmatlan, de megfelelő távolságból kellemesen halálos. Mivel a legtöbb japán ezt használja, gyakran rákényszerülünk, hogy mi is felvegyük, ha elfogy a munícionk.
Model 97 Sniper Rifle *(puska, JAP)* - Pontos, nem a leggyorsabb, de még így is az egyik leghasznosabb fegyver, a japánok távcsöves puskája. Szintén 6.5mm-es, vagyis bőven találunk hozzá munícionk.
Model 97 Anti-Tank Rifle *(puska, JAP)* - 20mm-es „ágyú", csak letámasztva használható. Inkább szórakoztató, mint hasznos, de azért érdemes elbíbelődni vele.
M1928A1 Thompson Submachine Gun *(géppisztoly, US)* - A jó öreg Tommy. Mindenhol, mindenkor megbízható bajtárs, a Második Világháború egyik legismertebb fegyvere. Kétféle változatával találkozhatunk, a 30-as szekrénytárassal, és az 50-es dobtárassal (az amerikai gengszterek kedvencével).
Reising Model 55 *(géppisztoly, US)* - Ritkábban használt, viszont a nagyobb pontosságért félautomata módban is tüzelhető.
Type 100 SMG *(géppisztoly, JAP)* - Szuronnyal szerelt ívtáras géppisztoly, elég gyors, bunkerek kipucolására kitűnően alkalmas.
Model 11 Riot Gun *(shotgun, US)* - Szintén zárt helyekre ajánlott fegyver, nem csak a hangja nagy, de a sebzése is! Vigyázzunk azonban vele, mert csak ötlövetű, és a tárazás hosszadalmas folyamat.
1941 Johnson Light MG *(géppuska, US)* - Nem a leghatékonyabb, de a semminél jobb. Túl gyakran nem is fogunk vele találkozni.
M1919A4 .30 MG *(géppuska, US)* - Állványról használható léghűtéses fegyver. Nem kimondottan pontos és gyors, de mindenképpen nagy segítség a rohamozó egységeknek.
Browning Automatic Rifle *(géppuska, US)* - BAR néven ismertté vált széles körben alkalmazott fegyver. Mindössze húsz töltény fér egyszerre a tárba, ami elég kevés, de mind fedezésre, mind rövid rohamokra kitűnően alkalmas.
Browning .50 *(géppuska, US)* - Hajókra és PT Boatokra szerelt géppuska, nagy kaliberű, gyors és nagy hatótávolságú.
Model 96 Light MG *(géppuska, JAP)* - Szuronnyal szerelt, 6.5mm-es kaliberű géppuska, 30-as tárral.
Model 92 HMG *(géppuska, JAP)* - Állványról használható felső dobtáras fegyver. Nagyon gyors bár nem túl pontos, és a 7.7mm-es lövedékek valahogy nem elég halálosak, de ennek ellenére a folyón végigsétálva kellemes takarítóeszköznek bizonyul.

A játékban szereplő többi fegyver (a japán Katanát és az összesen kétféle kézigránátot leszámítva) „egyszer használatos", telepített ágyú vagy légvédelmi löveg, amiknél nem fogunk pár percnél több időt eltölteni, és a kezelésük sem szorul magyarázatra. Cél, tűz!



TUDTAD-E?

Guadalcanal elfoglalása majd védelme szintén jelentős veszteséggel járt mindkét oldalon. A Henderson légitámaszpont védelmekor egy John „Manila" Basilone nevű tizedes egymaga 38 japánnal végzett (egyes források szerint kétszer ennyivel), és hősies teljesítményéért elsőször kapta meg a háborúban a Medal Of Honor kitüntetést. A véres harcok végeredményeképpen az amerikaiaknak 6000 fő vesztetek 60000-ből, míg a japánok 36000 főből 24000-et.

VÉGIGJÁTSZÁS

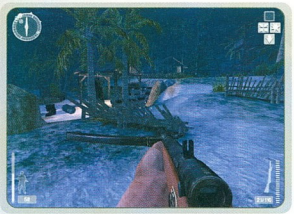
(a felosztás az eredetitől eltérő, áttekinthetőbb logika szerint történt)

1. Tarawa - „Partraszállás"

A helyzet ismerős lehet, sőt minden bizonnyal 3-tól 103 éves korig ma már mindenkinek részletes ismeretei vannak az amerikai tengerészgyalogság partraszállási manővereiről. Először is mindig van valaki a hajón, aki kötelező gyakorlatként kidobja a reggelit, erre jelen esetben a velünk utazó tiszt külön fel is hívja a figyelmet, ne-

hogy valaki elfelejtsen hányni. Anélkül oda a nagy jelenet. Maga a játék a hányás után pár másodperccel már el is kezdődik. Miután kilőtték a hajónkat, a bal oldalon haladva eljuthatunk a partig ami végállomásnak bizonyul, de tartsunk ki, amíg kell. Valami történni fog.

2. Bootcamp - „Két évvel korábban"
Kiképzés. Csak csináljuk, amit a kiképzőtiszt az arcunkba üvölt, és már túl is vagyunk rajta.



3. Pearl Harbor - „Pokol a Paradicsomban"
Amikor kiderült, hogy nagy valószínűséggel „jelen lehetek" a történelem egyik legtragikusabb és legaljasabb mészárlásánál (és most kivételesen gyalogosként), kezdett megjönni az életkedvem. A tálalás tökéletes, épp újoncként érkezünk a bázisra, amikor feltűnnek az első japán Zerok, és elszabadul a pokol. Mivel amúgy is egy PT (Propeller Torpedo) hajóra indultunk, valahogy logikusnak tűnik átvágni a véres, lángoló káoszon a kikötőben a stég felé. Nem kell mást tennünk, mint követni az elegáns, fehér egyenruhás tisztet, aki eddig is idegenvezetőnk volt. Ládáról ládára, teherautóról olajoshordóra haladunk előre. Lőni fölösleges, bár ha valaki a zsíros statisztikákra gerjed, éppenséggel nem értelmetlen, mivel a japán gépek köztudottan és híresen védtelenek voltak az ellenség tüzével szemben, így akár géppisztollyal is lángra lobbanthatunk egy-egy vadászgépet.

A hajón szintén lövöldözhetünk, de ha csak nézelődni akarunk (érdemes), az sem gond. A USS West-Virginia belsejében először annyi a dolgunk, hogy elzárjuk a pirossal „megfestett" szelepeket (időre). Ha feljebb jutottunk, sehol ne álljunk meg pihenni, kövessük a rohanó embereket, cipeljük a doki elé a felkiáltójellel jelölt sérült tengerészeket, és a zárt ajtókat üssük szét az elején megszerezhető baltával. A végén kicsit várni kell, hogy fentről szabaddá tegyék a kijáratot. Odafent a fedélzeten először egy .50-es kaliberű géppuska, majd egy négycsövű légelhárító ágyú mögött kell helyt állnunk a hajót támadó japán gépekkel szemben.

4. Nightmoves - „Sunnyogás a susnyásban"
A Makin nevű atoll egyik szigetén szállunk partra. A cél egy japán rádiótorony megsemmisítése. Útközben fel kell robbantanunk egy légelhárító ágyút, majd a mocsáron, és egy falun áthaladva elérjük a tornyot. Robbantsuk fel, verjük vissza a támadó gépeket majd a felénk özönlő katonákat, és már mehetünk is tovább.

5. Mandown - „Mindenki egyért"
Miután kiderült, hogy a rádiótoronynál van fontosabb célpont is, mégpedig a japánok üzemanyagraktára, útnak indulunk, hogy felrobbantsuk azt. Útmutatásra itt nincs szükség, mindig követnünk kell a kijelölt irányt, és egyik japán állástól a másikig haladva hamarosan eljutunk a partra, majd egy terepjáróig, amivel el is robogunk a célpontig. Csak a nagy függőleges tartályra kell bombát ragasztanunk.

Tehetségesebb játékosoknak talán még rémlik egy repülőgép, amit a segítségünkre küldtek még az éjjel, de az ellenség rögtön le is lőtte. Nos, a pilóta életben van mélyen a sziget belsejében, és meg kell menteni. Ami ezután következik, az már kőkemény háború. Szorosan elhelyezett japán bázisokat kell kifüstölnünk, néha tízszeres túlerővel küzdve. Az első pont, ahol el lehet akadni, egy bázis, amit egy tank véd. A megoldás, bár egyszerű, nem könnyű. Itt kivételesen ne álljunk le ritkítani, mert a tank kíméletlenül tűz alatt tartja a bejáratot. Vegyünk egy nagy levegőt, és rohanjunk át a tisztáson. A tank mögé érve láthatjuk, miért jöttünk: bombát rakhatunk rá. Ha sikerül eljutnunk a pálya végéig, készüljünk fel egy kíméletlen húsdarálóra. Első dolgunk megmenteni a pilótát. Ne foglalkozzunk semmivel, csak fussunk oda hozzá, kapjuk fel, és cipeljük vissza a sziklák közé, ahol a többiek várnak. Ezután nincs más dolgunk, mint védeni az állásunkat a több hullámban érkező japán támadások ellen. Folyamatos lövöldözésre kell számítani, de nem árt, ha szuronnyal szerelt puska van nálunk, mert gyakran túl közel kerülnek a japánok, és akkor szeletelni kell…

6. Sitting ducks - „Ideje lelépni"
A Makin-atoll küldetés utolsó epizódja. Az intenzív öldöklés után keressük meg sérült társunkat, majd irány a tengeralattjáró. Útközben két japán gépet kell lelőnünk a kölcsönkapott BAR automata fegyverrel. A hajó fedélzetén irány a hídon lévő gépfegyver, mert a tenger felől egy japán repülőkötelék közeledik. Ha nem lőjük le őket időben, elengedik a torpedót, amit még mindig kilőhetünk becsapódás előtt.

7. Henderson Field - „Az igazi Survivor"
Megérkeztünk a híres Guadalcanalra. Elsőként egy frissen elfoglalt légibázist kell elérnünk, amihez egy kis falun keresztül juthatunk el, természetesen nem minden bonyodalom nélkül. A bázisra érve menekülnünk kell, mert a közelből egy jókora ágyú veszi azt tűz alá. Miután a teherautó, amin menekülünk bukfencezik egyet, gyalog közelítjük meg az ágyút. Nekünk kell kifüstölnünk két géppuskafészket. Annyit kell tennünk, hogy elindulunk a dombon felfelé, és a sziklák mögött rejtőzünk el. Csak akkor fussunk tovább, ha hátulról felhangzik a „Covering!" kiáltás. Két nekifutásból fent is lehetünk a domb tetején, ahol hátba lőhetjük a géppuskák kezelőit. Az árokban haladva megtaláljuk az ágyút, de rögtön a domb túloldalára kell sietnünk, mert hátulról japán ellentámadás közeleg. Használjuk a rögzített géppuskát, amíg tudjuk, majd szükség esetén fejezzük be a munkát közelharcban. Visszatérve az ágyúhoz már felrobbanthatjuk azt (ne lépjünk a lövedékek közelébe)!

Kövessük a megadott irányt. Az első tűzharcban érdemes felmászni a jobb oldalon található tetőre, az egyik oldalán könnyen feljuthatunk. Innen jó a rálátás a környékre, és fedezéknek sem utolsó. A folyón haladva eljutunk egy bunkerekkel védett dombig. Fel kell rohannunk, majd a túloldalon álló tankokat ki kell lőnünk a howitzerrel.

A légibázisért folytatott harc végén pattanjunk a légelhárító löveg „nyergébe", és védjük meg a szemben álló hangárokat. A sok repülőgép szándékosan zavaró, de koncentráljunk a lényegre. A japánok hármas kötelékekben támadnak, vagy szemből alacsonyan, vagy jobbról, magasról ráfordulva a célra. Mivel időzített gránátokat lövünk ki, mindig a gépek elé célozzunk! Ha sikerült, maradjunk itt, mert le kell szedegetnünk az éppen érkező gépünket üldöző Zerokat.

8. Bloody Ridge - „King Of The Hill"

Többször kell megvédenünk a dombokra telepített állásainkat. Az első rohamnál folyamatosan vissza kell vonulnunk, majd az epizód végén egy igazán eszeveszett vérfürdőben kell helytállnunk. Maradjunk a domb tetején, és figyeljük a kiáltásokat, hogy merről érkezik a támadás. Két gépfegyver és egy ágyú áll rendelkezésünkre. Tuti recept nincs, nagy levegőt kell venni, és darálni, darálni, darálni… Ha minden kötél szakad, használjunk szuronyt.

9. Riverwalk - „Alsógatya nem marad szárazon"

A cél a szigeten felállított japán neheztüzérségi állás kifüstölése. Az elején, felderítés közben találunk egy hordozható dobtáras gépfegyvert, ezt vigyük magunkkal (alternate fire leteszi / felveszi), és amíg tart a munició, ezzel irtsuk az ellenséget. Ha megtaláljuk az utánpótlást, robbantsuk fel. Ezután az elénk ugró japán távcsöves fegyverével óvatosan lopakodjunk előre, mert a fák csúcsaihoz közel felszerelt állásokból összesen öt lövésszel kell leszámolnunk (egy középen, kettő-kettő kétoldalt).

10. Village - „Mélyen a dzsungelben"

Az első bunkernél a szokásos módon rohanjunk fel bal oldalon, és lőjük hátba a két japánt. Valahol félúton (tudom, lehetnék pontosabb is), két kisebb japán állás között balra a sziklafalban egy barlangot találunk. Shotgunnal vagy gép-

pisztollyal rohanjunk be, és végezzünk a bent lévő pár japánnal. A jutalom egy távcsöves puska, amire úgy kell vigyáznunk, mintha aranyból lenne, mert jelentősen megkönnyíti az amúgy egyre nehezebb dolgunkat. Ugyanazt a töltényt használja, mint a japánok Arisaka puskái. A célhoz egészen közel érve már hallhatjuk az ágyú dörejét. A hátramaradó állásokban felállított tornyokat egyenként fel kell robbantanunk. Ha kitisztítottuk az ágyút közvetlenül védő lövészárkokat is, haladjunk befelé, amíg el nem érjük a lőszerraktárt. Ide kell leraknunk a bombát. Időzítsük jó hosszúra, mert itt minden robbanni fog.

11. Flyboys - „Repülni jó!"

Elakadni lehetetlen. A légicsata után a szigeten először a nagy rádiótornyot kell kilőni, majd a hegycsúcs mögött parkoló három bombázót; a közeli öbölben álló két hidroplánt, és két páncélozott hajót. Útban hazafelé el kell intéznünk még két hajót (a sziget fölött ne kapjunk be túl sok golyót, 700-800 health point alatt nem érdemes továbbindulni). Először az anyahajót intézzük el. Dobáljuk a bombákat a fedélzetre és a tornyra, majd torpedózzuk meg. Ha még bírja, simán lőjük gépágyúval. A másik hajót is el le-

jük le a sérült hajón ügyködő japánokat, majd a stég alatt a part felé haladva menjünk vissza a hajóhoz.

A parton jobbra haladva eljutunk az első komoly célpontig: négy ágyúra kell bombát szerelnünk, majd terepjáróval irány a következő helyszín. Itt is ágyúkat kell robbantani, és egy japán parancsnoki állást kell kipucolnunk a tetőn lévő antennával együtt. A bevehetetlennek tűnő dombnál annyi a teendő, hogy először minden környéken ólálkodó japánnal végzünk, majd ha megkaptuk a parancsot, felrohanunk a domb tetejére (előtte hiába próbálkozunk ezzel), és ledobunk egy szeretetcsomagot a szellőzőn keresztül. Közel járunk a történet végéhez. Az utolsó japán beton-erődítmény körül küzdő védők kiirtása után nem árt pihenni egy kicsit, mert ami ezután jön, az nem ajánlott fáradt, megkopott reflexekkel rendelkező játékosoknak. Egy laza, pár perces banzai-attack túlélése a cél. Sok sikert!

-FREAK-

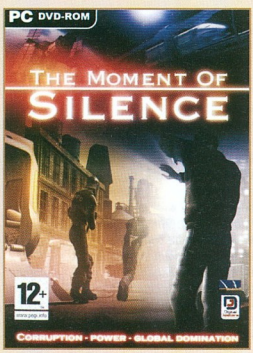
TUDTAD-E?

Az amerikai tengerészgyalogság Tarawa-i partraszállásakor a japán erők mintegy 4800 fős állományából mindössze 146-an maradtak életben. A 3300 fős támadó sereg 990 katonát veszített, míg körülbelül 2300 sebesült tengerészgyalogos élte túl a csatát. Gyakorlatilag minden jelen lévő katona megsebesült vagy meghalt, mindkét oldalon, ez is jól mutatja a küzdelem intenzitását és kiterjedését (főleg, ha figyelembe vesszük, hogy 168 tiszt is harcolt amerikai oldalon).

THE MOMENT OF SILENCE

Miként kapcsolódik feleséged és gyermeked elvesztése egy világméretű összeesküvéshez? Mi köze szomszédod elrablásának a ludditák tevékenységéhez? Szólásszabadság, vagy orwelli manipuláció áldozatai vagyunk mindnyájan? A tizenhárom nap kalandos történetét elmesélő, német fejlesztésű The Moment of Silence című egérvezérelt kalandjátékból minden válasz kiderül. És mindeközben az utóbbi évek egyik legjobban sikerült alkotását élvezhetjük végig. Mert megdöbbentően nagy hatást tud gyakorolni a program a játékosra, amelyre már régóta kiéhezve vártak szerkesztőségünk öreg rókái. Most eljött végre az ő idejük is! Instant klasszikus, mely csak a The Longest Journey-vel említhető egy lapon! Meghalt a király, éljen a király!

- **CD Link:** Demo, Patch, Képgaléria, Háttérkép
- **Fejlesztő:** House of Tales
- **Kiadó:** Digital Jesters
- **Megjelenés:** 2004. november 5.
- **Kategória:** Kaland
- **Honlap:** www.momentofsilence.com



2044. szeptember 29. (Brooklyn)
Miután felvetted a kisfiú által elejtett mackót a földről, olvasd le az ajtó melletti csengőn lévő nevet (Oswald). Térj vissza az apartmanodba, ahol az ágyad melletti kis szekrényből szólíthatod magadhoz a videotelefonodat. A kis szerkezetet rögtön kezelésbe is véve: hívd fel a tudakozót, és érdeklődj a szomszédod telefonszáma után. Miután a kért tranzakció lezajlott, hívd fel Mrs. Oswaldot, és kérd meg rá, hogy nyissa ki az ajtaját - különben nem tudod visszajuttatni a fia plüssmaciját. Keresd fel tehát a lakását, és juttasd vissza az alvómackót a tulajdonosának. Mivel gáláns vagy, és az ügy is érdekel, felajánlod segítségedet a családnak. Első

körben tehát a rendőrségtől kéne használható információkat kihúznod az imént történt incidens kapcsán. Kapd elő a videotelefonodat, és kérdezd le a new york-i rendőrség telefonszámát. Miután megkaptad a kért telefonszámot, hívd fel az operátort, hogy megtudd, milyen bevetés zajlott a szomszédodban közel egy órája. Legnagyobb meglepetésedre azonban negatív választ érkezik: a rendőrség illetékese semmilyen akcióról nem tud a környéken. Hívd fel Mrs. Oswaldot a fejleményekkel, majd másnapra halasztva az ügy felgöngyölítését, térj nyugovóra a lakásodban.

2044. szeptember 30. (Brooklyn)
Irány Oswaldék lakása, ahol megtudhatod, hogy az elrabolt Graham szabadúszó újságíró volt, majd Tommy-val beszélgetve megkaphatod a fényképét is. Azt a kedves UFO figurát azonban, amit legutoljára kapott az édesapjától, semmi esetre sem akarja odaadni. Soha ne mond, hogy soha: ajánld fel neki azt a különleges Mr. Nuke figurát, amiért minden gyerek megőrül! Már csak el kell látogatnod a lakásodba, és a kék szekrény alsó, kihúzható fiókjából magaddal vinned azt. Miután megtörtént a csere, liftezz le a földszintre, és hagyd el az épületet. Annál is inkább, mivel a szemközti park mellett régi cimborád, Bob, az újságárus vár téged. Miután átbeszéltétek a hétvégi meccs eredményeit, rátértek az elmúlt éjjel történéseire. Sajnos sok új információval Bob sem tud szolgálni - minden amit látott, az két illegális plakátragasztó volt. Az „Alien Attack Club"-ot promotáló szórólapok reggelre ugyan eltűntek, ám miután felmutatod a Tommy-tól kapott akciófigurát, Bob egyértelműen felismeri a plakátokról a szürke bábut. Ez tehát egyértelmű összefüggés az ismeretlen szervezet és a figura között. Miután minden témát kimerítettetek, keresd fel a parkot. Az itt prédikáló Guru „lakóhelyét" jobban átvizsgálva egy dróttal lehetsz gazdagabb, majd miután értesítetted Mrs. Oswaldot a fejleményekről, térj vissza a ház elé. Ülj be az egyik itt parkírozó SatCarba, és hajts a munkahelyed felé (Downtown Manhattan).

A bejárat előtt a Messengered segítségével azonosíthatod magad, bent pedig Claire-rel kell elbeszélgetned, hogy bebocsátást nyerhess az irodádba. Egy félresikerült szoftverfrissítésnek köszönhetően azonban túlságosan is biztonságos lett a recepciós-robot működése, így magától a főnöködtől, Mr. Greenbergtől kell jelszót kérned az azonosításodhoz. Miután ezt (pl56f9olp4r) megkaptad, diktáld vissza az androidnak, és liftezz fel a 73-ik emeletre. Látogasd meg a főnöki irodát a galérián, és kérj egy kis szabadságot a következő péntekig. Miután sikerül kiegyezni a csütörtökben, hagyd el az épületet és a SatCar segítségével hajts el a Lower East Side negyedbe.

Az essexi bandával való kommunikáció nem olyanra sikerül, amilyenre számítottál, ugyanis az egyik tag, Juan, egy bűvészhez illő mozdulattal kiemeli a kezedből a Messengeredet, és elrohan vele az utca végi Nuclear kávézóba. Hiába sietsz utána, már hűlt helyét leled. Kérdezz utána a bandának az utca túloldalán álló prostinál, akitől megtudod, hogy Juan valószínűleg a te videotelefonoddal fizette ki a régóta áhított konzolját.

A kávézóba történő bejutási lehetőségeket említve Rita elárulja, hogy egy titkos kopogás a belépési kulcs. Próbáld ki te is: három rövid és két hosszú zörgetés után maga a tulaj, Lou nyit majd ajtót. Rövid rábeszélés után elveheted a jobbra fekvő asztalról a nála értékesített Messengert, majd Graham fényképét felmutatva bebocsátást kapsz a társtulajdonos és kódfeltörő, Cypher szentélyébe. A locsi-fecsi után alkut kell kötnöd Cypherrel: csak és kizárólag akkor azonosítja be neked a fényképen található helyszínt, ha az utcájukban lévő telescreenre legalább egy órára kirakod az Alien Attack Club logóját. Ehhez megkapod a CD lemezt is, úgyhogy már csak vissza kell száguldanod a munkahelyedre (Downtown Manhattan), és beszélned Billel a felöltőszerver ügyében.

Mivel drága barátod az ebédszünetig nem hajlandó elmozdulni helyéről, így egy kicsit fel kell gyorsítanod a folyamatot. Szerencsétlenségedre Bill pont olyan fogyókúrás kaját kíván, amit csak egyetlen ponton árulnak a városban: Bobnál, az újságárusnál (Brooklyn). Vedd meg a Litelife fogyasztó menüjét, és tedd be az ügynökségi konyha mikrójába. Mivel nem indul, így és-

szerűnek tűnik megvizsgálni a csatlakozóját, és a bejárat melletti dugaszba behelyezni a zsinórját. Sajnos továbbra sem mutat túl sok aktivitást a szerkezet, így keresd fel az emeleti recepció mellett elhelyezett biztosítékdobozt, és kapcsolt át benne a záróit pöckök. Így már meg tudod melegíteni Bill étkét, egészen pontosan 2 perces időtartam alatt. Miután elkészült, értesítsd a kollégádat a kajálási lehetőségről, így probléma nélkül feltöltheted a Cypher által adott diszk tartalmát. Kocsikázz vissza Cypherhez, aki azonosítja neked a fotón található lokációt. A puerto rico-i SETI központ előtt készült felvétel miatt tehát nem kérdés, hogy mi lesz a következő állomásod: a karib-tengeri kis sziget. Hívd fel Mrs. Oswaldot a fejlemények végett, majd hajts az irodádba a repülőjegyekért.

Briantől megtudhatod, hogy Mr. Greenberg egy pekingi tárgyaláson vesz részt, így őrizetlenül maradt az irodája. Ez pedig azért fontos, mert megtudakolván a fiókjához tarozó kulcs pontos koordinátáit, könnyedén hozzájuthatsz némi ingyen repülőjegyhez. Szaladj is fel gyorsan az emeletre, és az íróasztal jobb sarkában lévő szigetelés alól vedd fel a kulcscsokát. Nyisd ki vele a fiókot, majd távozz a repülőtérre a jegyekkel egyetemben. A B terminál kapujánál felmutatva a füzetet máris Arecibo városában találhatod magad.

TUDTAD-E?

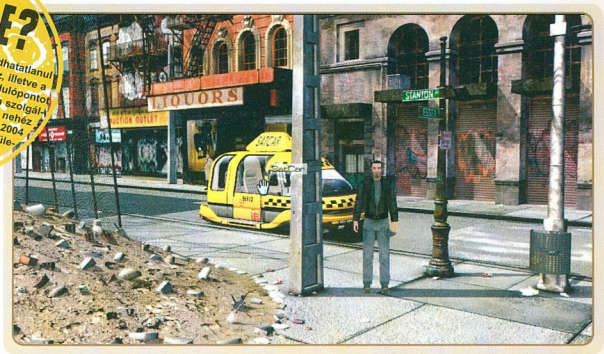
A játék atmoszférájára letagadhatatlanul hatottak a Szárnyas fejvadász, illetve a '84 című műremekek, de a kiindulópontot az Echelon nevű kutatóprogram szolgálta. Az eredetiséget azonban nehéz lenne eltagadni a németektől: 2004-talán legjobb kalandjátéka szülőtett meg a kezeik között!

2004. október 1. (Arecibo)

A kutatóközpontban érdeklődd meg Dr. Pricetól, hogy emlékszik-e a nálad lévő fényképen látható Oswald úr látogatására. Megrökönyödésedre Drake néven azonosítja a szomszédodat, majd elmondja, hogy legutóbbi látogatásakor itt felejtett egy csomagot. Ezt az intézmény túloldalán található szuvenír-boltban tudod átvenni, Paultól. Miután megkaptad a táskát, ürítsd ki a tartalmát, és vizsgáld meg a benne lévő holmikat - a szövetszál okán pedig repülj vissza Brooklynba, és keresd fel Mrs. Oswaldot. Kérd el tőle az asztalon található értékmegőrzőhöz tartozó kulcsot, a fonálról érdeklődve pedig hamar kilyukadtok Tommy játékmackójánál. A plüssállatot a késsel felhasítva egy ősrégi videokazettához jutsz. A lejátszásához szükséges berendezésről Bill világosít fel a munkahelyeden: egy bizonyos Huntingtont kell keresned Greenwich Village-ben. Mielőtt nyakadba kapnád a várost, még emelj el egy mágnesdarabot az egyik asztal hirdetőtáblájáról.

Greenwich-ben egy horgászbot összeszerelése lesz a feladatod, ugyanis az antikbolt bejáratára függesztett információs tábla megadta magát a gravitációs erőknek. A Gurutól elemelt drótból, a Mr. Oswald táskájában talált cérnából, és a munkahelyedről vételezett mágnes kombinációjából hamar kialakul az a pecabot, amely alkalmas lesz az üzlet postaládáján keresztülhatolni. A felfordított cégérről leolvasható telefonszámon pedig értesítheted az üzlet tulajdonosát, hogy ideje lenne kinyitnia az ajtaját... Kérd el az üzletben tartott videomagnóját, valamint a könyvespolcon található Világok Harca rádiójátékot, hogy aztán ezt becseréld egy videokábelre Cyphernél. Az apartmanodban működésre bírva a szerkezetet, egy furcsa videofelvételt szemlélhetsz meg.

Repülj vissza Arecibóba, ahol az obszervatórium teleszkópjánál kell beadnod az imént látott koordinátákat (8227.9347 és 2234.6621). Itt két fényképpel is dokumentálhatod Graham kutatásainak eredményét. Mutasd meg az új szerzeményeidet Cyphernek, aki szerint kommunikációs műholdakról van szó. Mr. Huntington a hátsó szobájába invitál a kutatásaid eredményének hallatán, ahol felvilágosít a világméretű Echelon II kódnevű lehallgató-hálózatról. Gyújtsd fel a villanyt a szekrény mögötti résznél, hogy átolvashasd az ide függesztett újságcikkeket. Az antikvárius egy, a Bermuda-háromszögben felállított kutatóbázisról kezd el hadoválni... Az üzletből kifelé menet végy magadhoz egy galambot (a kijárat mellett gubbasztanak egy ketrecben), majd térj haza aludni.



Az éjjeli különös álmod után keresd fel a repülőtér információs pultját (az A terminálról közvetlenül balra leled). Ms.

Evansszal eltársalogva megtudhatod, hogy az innen induló kormányzati repülőjáratok minden elérhetősége szigorúan titkos. Mivel nem tudsz használható információt kiszedni a recepciós lányból, az ablakhoz állva hívd fel a figyelmét a terminált ellepő hontalanokra. Miután elrohant, lépj be a pult mögé, és a biztonsági rendszer videofelvételének segítségével olvasd le Mr. Oswald páncélkazettájának kódját. Keresd is fel a váróterem túloldalán lévő értékmegőrzőt, és a kulcsodat a megfelelő lyukba helyezve add be az imént látott 2543-as kódot. Az előkerülő naplót elolvasva keresd fel Debbie-t, és újságold el neki férje tevékenységét, majd menj haza és kapcsold be a számítógépedet. Miután sikeresen összevesztél Christine-nel, kérj tőle bocsánatot, és hagyd, hogy magával sodorjon az események árama. Kisvártatva a Lunar 5 nevű űrállomáson találod magad...

2044. október 3. (Lunar 5)

Beszélj Lindával, és fogadd el a koktélt. Vedd fel a poharat és a törölközőt a pipereszekrény elől, majd lépj ki a folyosóra. Szaladj át a létesítmény túlsó oldalára, ahol elbeszélgetve az orvosoddal és néhány látogatóval, hamar realizálódhat benned, hogy valami nincs itt rendben. Tégy el egy koktélt a túloldali bárpultról, majd keveredj vissza a kabinodba. A szobai poharat az asztalra téve teritsd rá a törölközőt, majd szűrd át rajta a koktélodat. Vedd fel a fennakadó kapszulákat, majd utána az egész motyót. A törölközővel tömítsd el a szellőzőberendezést, és a fali panel hármas gombjának megnyomása után jegyezd fel a számítógép által ideálisnak tartott értékeket (21% oxigén, 78% nitrogén, 1% széndioxid). Most keresd fel újra a rekreációs részleget, ahol megfigyelheted, hogy dr. Jenkins elöszeretettel kortyolgatja a kávéját a bárpultnál. Használd ki azt az alkalmat, amikor a medencénél ácsorog, és a kapszulák tartalmát a késeddel felhasítva hintsd el az italába. A hatás nem marad el: belekóstolva heveny rosszullét fogja el, majd csapot-papot otthagyva a pihenőhelyére vánszorog. Ekkor emelheted el a pohara mellől azt az elektromos szerkezetet, amivel egy rejtett ajtót nyithatsz ki a kabinok felé vezető úton, némileg elrejtve a túlburjánzott növények által. Az itt található feladat nem lesz túl bonyolult: a bal oldali panelnél az imént hallott értékeket kell beadnod (21, 78, 1), és megnyomva a zöld gombot, máris liftezhetsz lefelé a B szektorba.

A lent meghúzódó gyártósor mellett elhaladva egy elhanyagolt robotroncsra lehetsz figyelmes. Távolítsd el az energiafiolját és a tetején megbúvó eszközt, majd lépj oda az átellenes oldalon lévő futószalaghoz. A felszálláshoz készülődő robotok egyikénél cseréld ki a fiolát egy telire, majd hagyd el a helyiséget a liften keresztül. Az evakuálást követően nemsokára ismét a Földön találod magad.

2044. október 4. (JFK Airport)

Lou-tól megtudod, hogy lezuhant egy UFO Nevadában (ami valójában az iménti kis szabotázsakció eredménye volt). Neked azonban fontosabb dolgaid is akadnak holmi összeesküvés-elméleteknél: lépj be a bárba (Air Lounge), és szólítsd meg az ittlévő pilótát, Geraldot. Mint kiderül: azért nem tudott még felszállni a gépére, mert egy örömlány ellopta az azonosító kártyáját. Így jár, aki pórul... Mivel az éjszakai pillangók szakszervezetének jeles képviselőjével neked is alkalmad volt összefutnod, így egyenesen következik, hogy felkeresd Rítát a Lower East Side-i negyedben. Nem is kell sokáig fűznöd hogy megkapd Gerald igazolványát, amivel visszatérhetsz a repülőtérre. A felszállás előtt még ki kell ürítened a zsebeidet - Graham fiókja pedig történetesen megfelel a nálad lévő összes tárgy eltárolásához. Ezután csíptesd az értékmegőrző kulcsát, Mr. Huntington madarára, amit a kijáratnál szabadon engedve gazdájához reptethetsz. Immáron tökéletesen felkészültnek kell lenned ahhoz, hogy a C kapunál Gerald igazolványával meglovasíts egy Zeppelint.

2044. október 5. (Bermuda háromszög)

A kutatóállomásra érkezvén lépkedj el az úszóalkalmatosság túlsó végében található liftig, és add meg az idevonatkozó kódokat, amit Graham naplójából olvashatsz ki. A rögtön itt kavaró képről leolvashatod a pontos kódsort...

Miután lelifteztél, add meg újra a kódot, és a külső gombot megnyomva küldd fel a liftet. A mögötte feltáruló aknában egy apró szekrény is rejtőzik, amiből egy búvárruhával gazdagodhatsz. Szállj be a lent állomásozó gumicsónakba, és hajts a jobb oldali tartóoszlophoz. A tábla szerint jó helyen jársz ha az elektromos-áramellátást keresed, úgyhogy bújj bele a búvárgúnyába, és vesd bele magad a tengerbe. A pillérben lévő panelt kell megmachinálnod, hogy lekapcsold az egész kóceráj áramellátását. Miután visszazártad a

TUDTAD-E?

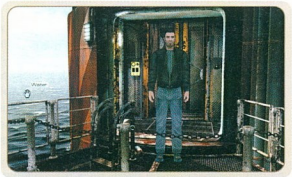
A játék mögött álló House of Tales csapatának nem ez az első próbálkozása - jó pár évvel ezelőtt The Mystery of the Druids címmel jelentettek meg, szintén kalandjátékot.

panelt, evickélj fel a felszínre, és hajózz tovább a csónakkal a következő pillérhez. Óvatosan emeld ki a vízből a felszínen lebegő bombát, majd ezután automatikusan visszatérsz a platformra. Mielőtt a levegőbe repítenéd az egész kócerájt, még meg kell bizonyosodnod róla, hogy milyen információk áramlanak keresztül ezen a „mérőállomáson". A középső lift csak a már ismert kód újfent beadásával hajlandó elindulni, ami a felső szinten lévő technikai szobához vezet. Az áramellátás lekapcsolásával a biztonsági rendszer is jobb létre szenderült, így immáron gond nélkül behatolhatsz a szobába. Innen egy kötelet kell vételezned a földről, valamint memorizálnod az „N - 50023" fokos koordinátát, és máris nyargalhatsz a platformra helyezett bombához. Kerítsd körbe az imént felvett kötéllel, majd kösd oda a végét a Zeppelint tartó zsinórhoz. A léghajón már csak a tetőtérbe vezető zsilip kinyitását kell megejtened, és várnod a leszállás csodálatos pillanatát...

2044. október 6. (JFK Airport)

Megérkezésedet már felkészülten várja a new yorkiak különleges kommandós egysége, ám még időben sikerül elsisszolnod előlük. A kivetítőkön láthatod, hogy a telep felrobbantásáért máris téged tesz felelőssé a felsőbb hatalom, és az sem kecsegtet túl sok jóval, hogy a házad környékét is ellepték a titkosszolgálat emberei. Nem marad más választásod, mint felkeresni Mr. Huntingtont, hiszen hozzá küldted a cuccaid kulcsával a postagalambot. Szerencsesorozatod azonban itt véget ér: az öreg letartóztatásával egyetemben téged is az elzártak börtönébe, Governor's Island szigetére citálnak.

Pár rutinelőjárás után végre elhagyhatod a celládat. Irány az udvar, ahol megfigyelhetsz egy szarkát, valamint a kerítésen behajló fágat... Megszökni azonban egyelőre nem tudsz. Térj vissza a folyosóra, ahol megismerkedhetsz Brettel. Miután kitárgyaltátok a helyi börtön sajátosságait, térj vissza a celládba, és vedd fel az asztalon lévő kenyérszeletet. Várd meg a vizsgálótiszt megjelenését, majd rucanj át újra Bretthez. Mivel ő maga már nincs, ezért foglald le önkényesen a ketchupjét. Ezzel irány újfent a saját cellád, és a vizsgálótiszt megjelenésekor öntsd a piros üveg tartamát az ágyadon felejtett sapkájába. A hatás nem marad el: az amúgy is ijedős Smith tiszt a homlokáról lefolyó szósz láttán ájultan terül el a földön. Ezt a soha vissza nem térő alkalmat kihasználva emeld el a kulcsát, és hatolj be a tisztek számára fenntartott részlegbe. Az ablaküvegről lecsüngő Mr. Longneck-figurát elemelve be is végezted e szektorbéli küldetésedet. Csukd vissza a blokk ajtaját, és csempészd vissza a kulcsot Smith zsebébe. A zárkádba visszatérve akaszd a Mr. hosszúnyakúról nyert zsineget a rácsokra, amit a fogadra applikálva hamar megszabadulhatsz a belédültetett nyomkövetőtől. A hátralévő teendőid immáron kimerülnek az udvarra látogatás, a celládban való időeltöltés, és az udvarra történő visszalátogatásban. Az időközben leszállt éjjel segítségével ugyanis jóval nagyobb az esélyed egy szökésre, mint fényes nappal. A kenyérdarabkával magadhoz dédelgetett szarkára ráakaszthatod a nyomkövetővel beágyazott fogdarabot, és beleeresztve az



éjszakába, fals jel után küldheted a biztonságiakat. Ezt a pillanatot kihasználva a már felmért faágnál lóghatsz meg az intézményből.

2044. október 8. (Brooklyn)

Mivel nincs nálad a Messengered, a SatCar szolgáltatásait sem tudod igénybe venni. Így alternatív megoldáshoz kell folyamodnod. Kérj egy MagTrain jegyet Bobtól, és ülj fel a házad mellett futó vonatra. Mr. Huntington boltjához érvén keresd a kristálycsillárt, ebbe rejtette ugyanis az öreg a reptéri szétfed kulcsát. Egyértelmű tehát, hogy hová fogsz ellátogatni ezután: igen, a repülótérre. Szólítsd magadhoz a cuccaidat, amik között megtalálod Mr. Huntington hangnélküli üzenetét a videotelefonodon. Irány a park, ahol köztudottan egy süket zenész gitározik: hátha tud szájról olvasni. Miután megmutattad neki az üzenetet, máris dekódolja az adást: dobd el a Messengered, mert a segítségével szintén be tudnak azonosítani! Szegény pára azonban már nem élhette meg a holnapot a rohamtempóban érkező kommandósok szitává lövik szegényt.

2044. október 9. (Brooklyn)

Utolsó leheleteddel a közelben lévő csatornanyílás felé veszed az irányt: idelent talán meghúzhatod magad egy ideig. Vissza nem fordulhatsz, jó pár tárgyad elveszett, eléggé kilátás-

talannak tűnik tehát a helyzet. A bajt csak fokozza, hogy az előtted tornyosuló csatornarendszer mintha egy labirintus lenne, tele elágazásokkal és zsákutcákkal. Még szerencse, hogy itt van a CD Games, és segít az ilyen esetekben! Fordulj rá az első hídra balkéz felé, majd egyenesen továbbhaladva szaladj el a folyosó végéig (a balra eső leágazás zsákutcába vezet). A lépcsőn lebaktatva pedig máris a Fulton Streeti metróállomáson találod magad. Gyújtsd fel a villanyt az ajtó mellett található kapcsolóval, és rohanj el a peronvégi térképig. Ezzel visszatérve a hídig, végy balos kanyart onnan, és meg se állj az elhagyott cipőig. Ezt szintén magadhoz véve haladj tovább egyenesen, mígnem a Lafayette sugárúthoz nem érsz (lefelé kell kattintgatni a kép szélén, mert kicsit nehézkesen akar továbbhaladni a főhős).

A metrókocsinál a reptérről ismert hajléktalanokra bukkansz, akik többek között Mr. Oswaldot is gondjaikba vették. Mint kitalálható volt: Graham volt az előtted Governor's Islanden járt börtöntöltelék... A professzorral zajló diskurzus után hátramehetsz Grahamhez, aki elárulja a jelszavát a számítógépéhez (duplagondol - egy kis utalás a '84-re), valamint megkér rá, hogy hadd találkozzon a családjával. Juri lesz a kulcs a továbbjutáshoz, ám mintha kicsit elvarázsolt lenne szegény. A professzor szerint csak az elveszett cipője miatt bánkódik. Javítsd meg a

cérna segítségével a megtalált lábbelit, és juttasd vissza a jogos tulajdonosának. Juri így elkalauzol a házadhoz vezető csatornarendszerben, és már csak egy palánk választhat el attól, hogy bemássz a szellőzőberendezésbe. A korlátra keresztbehelyezett deszkáról ugyanis eléred a plafonon lévő nyílást, és felhúzhatod magad a huszonharmadik emelet mellékhelyiségébe. Innen Tommynak sziszegve kiadhatod az utasítást: szóljon az anyukájának, és készüljenek a szökésre!

Debbie-vel nyomtasd ki a számítógépnél azt a térképet, amivel belőheted a világméretű obszervatórium koordinátáit, majd a gyerekszobába érvén, vedd el az asztalról a gumicukorkákat is. Ezt a mellékhelyiségben kell használnod, egészen pontosan a toalettcsészénél, hiszen a vizet felszívva pont elég duzzadtak lesznek ahhoz, hogy eltömítsék a lefolyót. Amíg ez a folyamat lezajlik, faggasd ki 1-es és 2-es ügynököt az ittlétükről. A diskurzus után öblítsd le a WC-t, mire kiönt a víz - így Tommy nem fogja tudni használni a mellékhelyiséget. Kérd meg 1-es ügynököt, hogy kimehessetek a folyosói mosdóba, minekutána már többet nem tértek ide vissza...

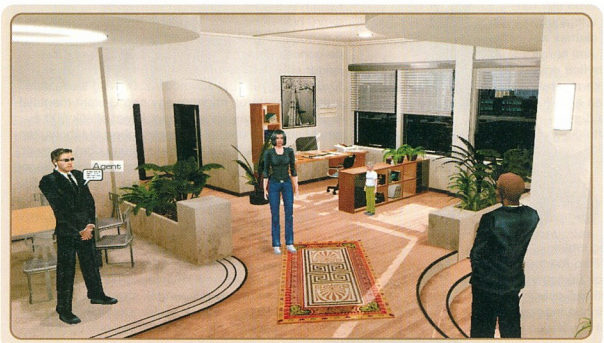
TUDTAD-E?

A fejtörők bonyolultsága, a helyszínek részletgazdagsága, és a párbeszédek hosszúsága miatt könnyen előfordulhat, hogy 1 hetesre nyúlik a végigjátszásra fordítandó idő - már ha persze nem lesel bele az itt felvonultatott megoldásba!

2044. október 11. (Alaszka)

Graham repülőgépe egyenesen Alaszkába repít, amivel az Ice Lake Inn fogadóhely mellett landolsz. Mivel az eszkimótulaj csak pénzért cserébe lenne hajlandó odaadni az egyik hójáróját, így egy kis cselszövésre kell vetemedned. Kerüld meg a fogadót, és a mögötte lévő palánkok egyikét hajítsd a vízbe. A horgászbotra szerelt csengő elvonja a tulajdonos figyelmét, így immáron szabadon elemelheted a pult mögött tárolt kulcsos doboz egyik tagját. Ezzel elemelheted az igényelt járművet, és pillanatokon belül megérkezel a kémközponthoz. Vedd fel az üzemanyagkannát és a rongydarabot a jármű orrából, és rakd a kupolaépület betemetett bejáratához. Az öngyújtós is. A túloldalon lévő ajtó nyitókódja rejtőzik a fehér papíron, amit az öngyújtód mögöttes mozgatásával fedhetsz fel. Ezek szerint a földrészek helyes sorrendjének lenyomására aktiválódik az ajtó zárja. A következő sorrendben kell megnyomnod a földrészeket, hogy bejuss a szobákba: Dél-Amerika, Európa, Afrika, Ausztrália, Észak-Amerika. Végigszaladva a parabolaantennák és monitorok folyosóján, hamar realizálhatod, hogy egy számítógép vezérli az összes szerkezetet. Az „1"-es szobából visszatérve a folyosóra, északi irányban találod a központi irányítótermet, és az „agyat", vagyis a mesterséges intelligenciát, ami az egész világot mozgatja. A rövid eszmecsere után térj vissza a parabolás kőrfolyosóra, és a következő sorrendben állítsd át a koordinátákat:

1-es szoba: *006*
3-as szoba: *210*
5-ös szoba: *294*
4-es szoba: *282*
1-es szoba: *000*
3-as szoba: *216*



Beköszönt a csend pillanata: minden adatáramlás megáll a központi számítógép felé. Viszont a védelmi rendszerének köszönhetően New York hamarost nukleáris támadás célpontja lesz! Futás tehát a Johnson hullája mögötti ajtóhoz, és a hídon átrohanva ülj be a vészkabinba (a korláton lévő karral nyithatod ki az ajtaját). A CD-t a megfelelő nyílásba juttatva, már csak ki kell lőnöd magad, és végignézned a jól megérdemelt befejezést.

A The Moment of Silence az utóbbi idők egyik leghangulatosabb és legjobban összerakott kalandjátékának bizonyult. Öröm ilyen játékokkal játszani! Reméljük minél több, hasonlóan remek összhatást keltő programmal találkozhatunk az elkövetkezendő időkben is.

Bagó Péter

THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Vajon Tolkien regényének története hányféleképpen köszön még ránk? A mozifilmek után szinte természetes, hogy a számítógépeken is megjelentek Középföld hősei és gonoszai. Volt már több műfajban is kísérlet visszaadni az események hangulatát, de most egy RTS és RPG műfajban készülő művet vehettünk górcső alá.

- **CD Link: Képgaléria, Háttérkép**
- **Fejlesztő: EA Games**
- **Kiadó: Electronic Arts**
- **Megjelenés: 2004. december 10.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.lotr.com/**

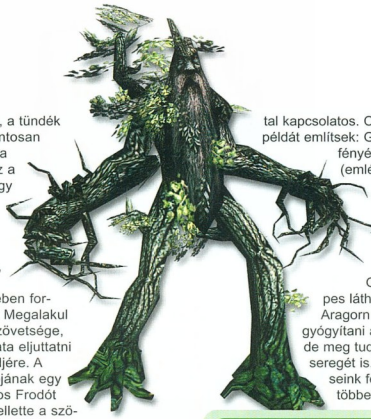
Hobbitok, tündék, orkok, Gandalf, és Szarumán. Ugye senkinek nem kell öket bemutatni? Aki felkapta a fejét a cím láttán, azt biztosra veszem, hogy ha nem is rajongó, de ismeri és szereti Frodó kissé hosszúra nyúlt kalandját, és valószínű kívülről fújja a szereplőket, el tudná mesélni az egész történetet. De azért remélem olyan is olvassa ezeket a sorokat, aki nem látta, nem olvasta, nem ismeri a történetet. Talán most tudok egy kis kedvet csinálni legalább ahhoz, hogy végignézze a filmeket. Azt hiszem nyugodtan kijelenthetem, hogy Tolkien fantasy eposza a legszélesebb körben ismert és méltán a legnépszerűbb történet, mely (nem mondom hogy valaha, de egyáltalán) filmvászonra került. Természetes hát, hogy a népszerűségét kihasználva a történet megjelent a számítógépes játékok között is. Ebben az évben találkozhattatok már a történetet, vagy legalábbis a szereplőket felvonultató játékokkal, de így, ilyen formában, ebben a műfajban, még nem. Szerintem nem is lesz senki, aki megpróbálna felülkerekedni jelen boncolgatásom tárgyát képező művön. Ha azt mondom, hogy stratégiai játék, sokan csak legyintenek: ugyan már, mi újat lehet ebben a műfajban mutatni? De senki ne ítéljen elhamarkodottan, ugyanis ha újat nem is, de izgalmasabbat, érdekesebbet igenis lehet, és erre nem egyszer volt már példa. Mint ahogy nagy esélye van erre a „The Battle for Middle-earth"-nek is. Tapasztalhattátok már, hogy az új divat szerint egyre több játékfejlesztő cég felvette azt a szokást, hogy egy alapstílushoz hozzá keveri egy másik jellemzőit. Ez a legtöbb esetben az RPG elemek keveredését jelenti, ami annyit tesz, hogy az irányított egységek és a főbb karakterek (legalábbis, ha van a játékban ilyen) tudása, ügyessége, a megvívott ütközetek függvényében fejlődik. Valamilyen mértékben persze ez jelen volt a kezdeti időkben is, hiszen, ha még emlékeztek rá, már a Red Alertben is csillagokat kaptak a sok ütközetet túlélő katonák, de a következő pályára már nem lehetett tovább vinni a megszerzett tapasztalatukat, sőt egyáltalán a karaktereket. A Battle for the Middle-earth is azt a vonalat követi, ami az elmúlt két évben lett divat. A fő karakterek végigkísérnek a történeten, a megszerzett tudásuk, tapasztalatuk pályáról pályára megmarad, folyamatosan fejlődik, hogy mire a csúcsponthoz ér a sztori, minden ismerettel rendelkezzenek, ami a győzelem megszerzéséhez kell. Így nevezhetnénk akár RPRTS-nek is, ha be akarjuk skatulyázni, de vajon tényleg be kell-e minden játékot sorolni valamilyen kategóriába? De ne boncolgassuk ezt a témát tovább, inkább foglalkozzunk a játékkal, hiszen azért íródik ez a cikk.

TUDTAD-E?

J.R.R. Tolkien, a Gyűrűk Ura trilógia megálmodójának és írójának teljes neve: John Ronald Reuel Tolkien volt.

A SZTORI

Aki ismeri a Gyűrűk Ura történetét, annak nem kell bemutatnom a szereplőket, de mint említettem, remélem akad az olvasók között olyan, aki csak hallott róla, de sem a filmet nem látta, sem a történetet nem olvasta. Nos az ő kedvükért pár szóban engedjétek meg, hogy összefoglaljam azt. A helyszín valahol a fantasy világában egy néhol csodaszép, néhol zord és gonosz vidék, ahol elkészítik a Hatalom Gyűrűit, melyekből a tündék, a törpök, és az emberek kapnak. Készül azonban még egy gyűrű, melyet a gonosz Szauron kovácsoltat Mordor földjén, a végzet hegyének tüzében. A Gyűrű hatalmának köszönhetően Szauron a gonosz igájába hajtja szinte egész Középföldét. Az emberek és a tündék utolsó szövetsége azonban egy végső összecsapásban megtörik a gonosszal. A csatában Isildur, a király fia levágja apja kardjával Szauron ujjait a Gyűrűvel együtt, aki (a gyűrű hiányában) egycsapásra elveszti hatalmát, így a gonoszt sikerül legyőzni. A Gyűrű Isildurhoz kerül, de gonosz hatalma szinte vonzza magához a bajt. Isildur egy orvtámadás során a folyóba veszik, a Gyűrűvel együtt. Ezt követően 2500 évig senki sem tudott a hollétéről, mígnem egy nap Gollam megtalálta a folyó fenekén az iszapban. Ismét eltelik 500 év, amely során Gollam a ködhegységben él tébolyultan a Gyűrűvel. A Gyűrű azonban úgy dönt, hogy itt az ideje ismét vérbe borítani a világot, és cserbenhagyja Gollamot. Ekkor találja meg véletlenül Zsákos Bilbó, egy hobbit a Megyéből, aki magával viszi újdonsült szerzeményét. Így kerül a hobbitokhoz a különleges hatalommal bíró Gyűrű, és ahogy a legendák mesélik: „eljő az idő, midőn a hobbitok cselekedeteitől függ majd a világ sorsa". Nos, ez az idő elérkezett. A ha-



landó emberek, a tündék és a törpök pontosan tudják, mekkora bajt okozhat ez a Gyűrű, ezért úgy döntenek, meg kell semmisíteni ott, ahol készült, Mordor földjén, a végzet hegyének belsejében fortyogó lávában. Megalakul hát a Gyűrű Szövetsége, melynek feladata eljuttatni azt Mordor földjére. A Gyűrű hordozójának egy hobbitot, Zsákos Frodót jelölik ki, és mellette a szövetség tagja lesz Gandalf, a fehér varázsló, Aragorn, Boromir, Gimli a törp, és Legolas, a tündék képviseletében. Velük tart még Trufa és Pippin, a két kotnyeles hobbit, és Samu, aki a leghűségesebb barátja Frodónak. Elindul a csapat Mordor földje felé, de a nyomukban már ott vágtatnak a végzet sötét lovasai, a nazgúlok, hogy megszerezzék uruknak a Gyűrűt. Közben Középföldén ellen újabb csapás készülődik. Szarumán már készíti az Urukhai hadsereget. Valahol itt kapcsolódunk be mi a történetbe.

Induláskor eldönthetjük, hogy melyik oldalon szállunk harcba, de bármelyiket is választjátok, érdemes a másik oldalon is végigjátszani, ugyanis alapvető különbségek vannak a két oldal harcmodora, a főszereplők képességei, és a kitűzött feladatok között. Indulás előtt különösebb beállításra nincs szükség, legfeljebb arra hívom fel a figyelmet, ha valaki korábban a Windows lapozófájl méretét fixre állította, bízza most rá ezt a rendszerre, mivel a játék memóriaigénye hihetetlenül nagy, legalábbis ha zökkenőmentesen akarunk játszani. Az én 1 GB memóriámat csontig felzabálta, és kevés volt neki az 512 MB lapozófájl, legalábbis a rendszer folyamatosan sápítozott, hogy neki bizony kell még, és még, és még.

De csapjunk a lovak közé, és lássuk, mit kínál nekünk először a „Human" oldal, vagyis a Szövetség, és a Szarumán seregei ellen felvonuló Gondor, Rohan, és a tündék csapatainak harca a gonosz ellen. A Gyűrű Szövetségének tagjai, valamint a többi főszereplő mind más-más különleges képességekkel rendelkeznek, melyeket akkor tudnak használni, ha már elértek egy bizonyos fejlettségi szintet. Minél magasabb szinten állnak, természetesen annál ütősebbek ezek a dolgok. Ezekről külön táblázatban olvashattok, de annyit ide azért beszúrok, hogy szinte mindegyik valamiféle varázslattal kapcsolatos. Csak hogy néhány példát említsek: Gandalf akár istari fényét is tudja használni (emlékezhettek a filmből, mikor a nazgúlok ellen ezzel védte meg a visszavonuló rohani csapatokat), míg Frodó a Gyűrű erejével képes láthatatlanná válni, Aragorn pedig meg tudja gyógyítani a körülötte lévőket, de meg tudja idézni a holtak seregét is. Ahhoz, hogy hőseink fejlődjenek, minél többet kell nekik harcolni, viszont a sérülésük magától gyógyul, ráadásul ha mégis elesnének, akkor a már megszerzett szintű tudásukkal újból feltámaszthatók, de erről később még majd szó lesz. Az első pályán a Szövetség minden tagja még együtt van, pont úgy, mint a filmben, de a második pályától külön válnak. Frodó elindul Samuval Mordorba, Gandalf segítségért megy, Aragorn pedig a többiekkel Rohan lovasaiért indul, úgy, ahogy az az eredeti történetben is le van írva. Néhány ütközetben a Szövetség egy része ismét együtt fog harcolni, főképp igaz ez Rohan ostrománál, de a teljes csapat, és minden főszereplő (Frodót és Samut kivéve), csak a végén lesz ismét együtt, mikor a végső összecsapásra kerül sor Szauron seregeivel, Mordor kapujánál.

De most nézzük kicsit a stratégiai részt. Az egész történetet egy küldetés-sorozat fedi át, ami tizenhét feladatot jelent. Ez úgy néz ki, hogy Középföldén fel van osztva kisebb területekre, amelyeken sorban meg kell ütközni az ellenséggel, lépésről lépésre elfoglalva minden szektort, mígnem Gondor földje marad hátra. A küldetések során, az ellenség elpusztításán, és a terület elfoglalásán kívül minden esetben kapunk extra feladatokat, melyeknek a teljesítéséért további pontszám lesz a jutalmunk. Ezek nélkül is teljesíthető minden pálya, de szerintem érdemes a bonusz feladatokat is megoldani, mert sokszor jól jönnek azok az extra pontok. Ezek általában abból állnak, hogy ki kell fejleszteni valamit, egy adott területre fel kell építeni egy bázist, adott számú farmot kell felépíteni, esetleg a csapat vezetőjének kell elérni egy bizonyos szintet, de ez csak a játék elején jellemző. Nincs teljesen kötött sorrend, többnyire két vagy három terület közül lehet kiválasztani, hogy hol akarunk harcolni, és azt is eldönthetjük, hogy melyik csapatot akarjuk odaküldeni. Ugyanis, mint említettem, Gandalf és Aragorn is vezet egy-egy egységet. A terület kiválasztása előtt láthatjuk, hogy az adott szektorban aratott győzelemmel milyen extra jutalom jár, ami általában a parancsnokolható katonák létszámának az emelését, és varázserő-pontokat jelent. Minden szektorban van egy bázis, ahonnan a csapatoknak indulni kell, de ezen kívül a területen több olyan helyet is találunk, ahol úgynevezett Outpostok felhúzhatók. Célszerű az üreseket azonnal elfoglalni, mert különben az ellenfelünk teszi meg, és utána csak harccal tudjuk elhódítani. Csak a bázison és az Outpostokon van lehetőség felépíteni olyan épületeket, melyek megléte esetén fejleszthetők lesznek a fegyverek és a páncélzat, na és természetesen azokat, melyekben a katonák készülnek. Eddig ismerős ugye? Már csak a három vagy négy nyersanyag hiányozna, és tökéletes lenne a recept. Itt viszont csupán egyetlen nyersanyagra lesz szükség, amitől gyarapodik a kasszában a fejlesztésekre és katonagyártásra fordítható pénzösszeg. Ez, pedig az emberek esetén a farm lesz, aminek a termelékenysége csupán a piaccal duplázható meg egyszer. A farmok a bázison belül, valamint a környező területen a kijelölt helyeken építhetők fel. Ajánlatos rájuk vigyázni, mert ha lerombolja az ellenség, akkor nincs pénz-utánpótlás, és akkor nincs újabb katona, nincs újabb stb… Az viszont jó hír, hogy egy felépített farmra csak akkor kell

A hősök különleges képességei #1

Gandalf

Szint	Név	Hatás
alap	Witard Blast	Hatalmas lökéshullám elrepíti az ellenséget
2	Lighting sword	Elektromos kisülések bénítják le majd veszik el a célterületen állók életerejét.
4	Leadership	A közelében álló egységek +75 % pácélt, és + 300 % harci tapasztalatot kapnak
5	Mount	Felül a fehér lóra
5	Istari Light	Az a bizonyos fehér fénysugár, ami mindent elpusztít amire rámutat
7	Word of Power	Minden ellenség meghal a közelében

Aragorn

Szint	Név	Hatás
alap	Athelos	Meggyógyítja a közelében állókat
2	Blade master	+100 % támadó erő, +100 % páncél
4	Leadership	+150 % támadó erő, +200 % páncél a közelében lévő egységeknek
5	Elendír	Ha elkiáltja a szót, a közelében lévők pánik szerűen menekülnek vagy belehalnak a félelembe
10	Outbreakers	Megidézi a holtak seregét

Eomer

Szint	Név	Hatás
alap	Leadership	+100 % támadó erő Rohan lovasságának
2	Outlaw leadership	Minden ellenség megöléséért pénz vándorol a kasszába
5	Throws Spear	Egyszeri hatalmas erejű találat

Faramir

Szint	Név	Hatás
alap	Toggle Weapon	Váltás a kard és az Íj használata között
alap	Hit	Egyszeri erős támadás
6	Leadership	+50 % páncél a közeli gyalogosoknak
3	Knight/Ranger	Váltás lovas vagy gyalogos mód között

Lurtz

Szint	Név	Hatás
alap	Toggle Weapon	Váltás a kard és az íj között
alap	Cripple	Az ellenség kijelölt hősét mozdulatlanná teszi
3	Carnage	+200 % támadó erő, +20 %páncél

Saruman

Szint	Név	Hatás
alap	Wizard Blast	Hatalmas földrengés szerű lökéshullám
2	Fireball	Hatalmas emésztő tűzlabda
4	Wormtongue	Ideiglenesen átveszi az irányítást a megjelölt egység felett
5	Speech Craft	A kijelölt csapat tapasztalati szintjét maximumra emeli

Legolas

Szint	Név	Hatás
alap	Hawk Strike	Dupla nyílvesszőket lő ki
2	Knife Fighter	Késekkel harcol
4	Train Archers	A közelében lévő íjászok pontosabban lőnek
7	Arrow Wind	Nyílzápor az ellenségre

Gimli

Szint	Név	Hatás
alap	Axe Throw	Célzottan eldobja a fejszéjét
2	Leap attack	Ahová kijelölöd, odaugrik de ott mindenkit ledönt a lábáról
5	Slayer	+100 % támadási sebesség, +100 % támadó erő

Boromir

Szint	Név	Hatás
2	Horn of Gondor	Elbódítja az ellenséget aki hallja a hangját
5	Leadership	+100 % támadó erő a közelében lévő csapatoknak
7	Captain of Gondor	A kijelölt egységek tapasztalati szintjét emeli a maximumra

ezután ránézni, ha megtámadják, egyébként folyamatosan termeli a javakat, és gyarapítja a kasszát. A legyártott csapatokat minden pályán valamelyik főhős vezeti. A „Human" oldalon így Gandalf vagy Aragorn, esetleg Éomer, de az is előfordul, hogy egyszerre többen is megjelennek a küldetésben, bár ez elég ritka lesz. A csapatokkal vívott győzelmek után, a megszerzett területen kívül varázspontok is járnak, amelyeknek növekedésével megkapjuk a különféle (tizenkét) varázslatokat anélkül is, hogy az azokat használni képes főhős jelen lenne. Ez a „Human" oldalon a gyógyítástól egészen a holtak seregének megidézéséig terjed, de majd ezt is megtaláljátok külön összefoglalva kicsit később. Van viszont egy jó hírem. A katonák ugye legyárthatók a megfelelő épületben, de mint említettem korábban, a főhősök, ha véletlenül elesnének, megfelelő pénzösszeg ellenében újra játékba hívhatók a főépületben. Nem kis összeget kell érte leszurkolni, de cserébe minden addig megszerzett képességük megmarad. Így például a 10-es szintű Gandalf feltámasztható, és nem kell elölről kezdeni a fejlesztését. Van persze egy rossz hírem is, mégpedig az, hogy a csapatok létszáma erősen korlátozott. Ez legfőképpen Rohan ostrománál nehezíti meg a dolgunkat, mert a támadó Uruk-hai és ork hadsereg legalább hússzoros túlerőben lesz. A stratégiai résznél maradva, igazán nem tudtam el-

dönteni, hogy jól megírt scriptek, vagy AI mozgatja-e a katonákat, mindenestre megnyugtató, hogy a magukra hagyott egységek nem türik bénán, hogy lerohanják őket, mint azt sajnos néhány hasonló játékban tapasztaltam, hanem meglehetősen nagy távolságból észlelik a közeledő ellenséget, és alakzatba rendeződve önállóan felveszik a harcot.

Itt ragadom meg az alkalmat, hogy adjak néhány taktikai tanácsot. A küldetések kezdetén célszerű a meglévő csapatokkal azonnal portyára indulni, és a még építkező ellenséget lerohanni. Amint lehet, minél több farmot, és úgynevezett „Outpostot" azaz külső bázist felhúzni, ha találunk erre alkalmas helyet, különben az ellenség fog oda építkezni, és utána harccal kell a helyet elfoglalni. Amint tehetitek, építsétek fel a fejlesztéshez szükséges épületeket, és fejlesszétek a fegyvert és a páncélt. Például a lángoló nyílvesszőket kilövő íjászok legalább háromszor akkora sérülést okoznak, mint a simával, arról nem is beszélve, hogy lesz olyan ellenség, akit csak továbbfejlesztett fegyverekkel lehet legyőzni, így például a barlangi trollok, és a wargok. A harci tapasztalatot szerzett egységekből egyvalaki parancsnoki rangot kap, és a parancsnokkal rendelkező egységnek legalább háromszor akkora az ütőereje, úgyhogy ettől kezdve tessék rájuk vigyázni. Ha valaki nagyon megszorulna, akkor a farmokon „Pe-

asant" (két férfi és két nő) egységeket lehet vásárolni, akik - ha van ennek megfelelő varázslatunk - páncélt és fegyvert kapnak, és így majdnem olyan ütősek lesznek, mint a karddal és pajzzsal felszerelt gyalogoscsapatok. Rohan lovasai (csak úgy, mint a filmben) elsöprő rohammal a legütőképesebbek, úgyhogy állandóan mozgásban kell tartani őket. Ha megállítja őket az ellenség, akkor azonnal adj ki nekik parancsot, hogy elinduljanak valamerre, és utána újból teljes sebességgel rohanjanak bele a bolyba. Az íjászok közelharcban nem sokat érnek, így őket tartsd tisztes távolban az összecsapástól, ha mégis összeakaszkodnak egy másik csapattal, vetesd elő a törüket, úgy több esélyük lesz túlélni a gabalyodást. Ha megtámadsz egy bázist, mindig a főépület legyen az első célpont, mert ha az már nem áll, akkor a lerombolt egyéb épület helyett nem tudnak újat felhúzni. Ügyelj a bázist övező őrtornyokra, mert lassan bár, de hatékonyan amortizálják a hatósugarukban lévő egységeket. Célszerű a katonákat gyártó épületben egyszerre olyan mennyiséget kijelölni legyártásra (még mielőtt kiszürkülne az ablak), ami vélhetőleg elég lesz még a legnagyobb veszteségek után is, mivel ha elérted a létszámlimitet, nem tudsz újabb egység gyártására parancsot adni, csak ha lecsökkent a létszám. Viszont, ha előre nagyobb mennyiségre adtál utasítást, akkor bár a limit elérésekor vagy a kassza kiürülésekor leáll a termelés, de fogyáskor, és ha újból van elég pénzed, automatikusan készül az utánpótlás, anélkül hogy állandóan vissza kellene térni a bázishoz egy kis kattintgatásra. Ez alatt az idő alatt ugyanis a harcoló csapatok felügyelet nélkül vannak, és idő sem nagyon lesz rá, főleg ha mozgalmas a helyzet. A csapatok vezetőit, a hősöket vidd mindig az első sorban, hogy minél többet harcoljanak, mert úgy nő a szintjük, és csak így lesznek elérhetők az igazán ütős varázslatok.

A megszerzett varázslatokat használd bátran, hiszen azért vannak, de mindig várd ki a legmegfelelőbb pillanatot - bár sose tudni nem lesz-e még alkalmasabb pillanat - mert ha elhasználtad, akkor elég lassan „termelődnek" újra. Például a gyógyító varázslattal várd meg azt az pillanatot, amikor már csaknem nullára csökken a csapat életereje, és ne használd el mindjárt az ütközet elején. A pályákon időnként összeakadhattok az ott lakó szörnyekkel is, mint a barlangi trollok, és a hatalmasra nőtt wargok, de sok pályán lesznek goblinok is, akik mindenkinek az ellenségei, és igen csípősek a nyilaik. A trollokkal vigyázzatok, mert pillanatok alatt leamortizálnak egy kisebb csapatot, és hiába akartok előle elfutni, ha egyszer észrevett, a világ végéig követni fog. Ugyanez a helyzet a wargokkal is. Ha az enteket kapjátok segítségül, bízzátok rájuk az Outpostok, vagy a bázis védelmét, mert hatékonyan le tudják kötni az ellenséget, így van idő csapatokat küldeni ellenük, vagy addig lerombolni és elfoglalni az ő épületeiket, így nem lesz utánpótlásuk. Jó taktika lehet az ork és az Uruk-hai csapatok fakitermelő bázisait lerombolni, mert akkor nem lesz bevételük, és csak az ingyen, tömegesen gyártható, de harmatgyenge orkokat tudnak termelni.

TUDTAD-E?

Tolkien mestermüvét, a Gyürük Urát a mai napig több mint 52 millió példányban értékesítették, és 25 nyelvnél is többre forditották le.

Mint említettem, a varázslatok használatához meg kell szerezni adott mennyiségű úgynevezett „Power Point"-ot. Ha egyszer elérted azt a szintet, hogy használhatod a varázslatot, ezt a jogot nem veszíted el, viszont minden varázslatot csak bizonyos időnként tudsz használni, de például, ha valamilyen csapatot idézel meg varázslattal, akkor ők csak korlátozott ideig fognak segíteni, egy idő után eltűnnek. Nézzük át röviden melyek ezek a varázslatok, és milyen hatásuk van.

Heal *(1 power pont)*
A kijelölt egység tagjai meggyógyulnak, és egy halott katona feltámad.

Elven Gifts *(1 power pont)*
A használatával a hősök 50 %-al nagyobb sérülést okoznak az ellenségen.

Power of the Istari *(3 power pont)*
Gandalf támadóereje 100 %-al megnő, és a varázserő újratermelődése kétszer olyan gyors lesz.

Elven Wood *(4 power pont)*
A kijelölt helyre szépen zöldellő erdő nő, amiben a szövetségesek páncélja 50 %-al erősebb lesz, az ellenség pedig elveszti a parancsnoki bonuszát, de a hősökre nincs semmilyen hatással.

Draft *(3 power pont)*
A „Peasant" -ok páncélt és kardot kapnak a kezükbe. Ezzel növelheted jelentősen a csapataid erejét.

Cloud Break *(8 power pont)*
A varázslatot aktiválva átsüt a nap a felhőkön, ami igen egészségtelen az ellenségnek. Nem semmisülnek meg, de jelentősen csökken az erejük, és elvesztik a parancsnoki bonuszukat.

Summon Elven Allies *(8 power pont)*
Egy Tünde egységet hívhatsz segítségül, akik remek íjászok, és a közelharcban igen hatékonyan forgatják a töreiket.

Summon Rohan Allies *(8 power pont)*
Egy Rohani lovas egységet idézhetsz meg, akikkel hatékonyan tudod szétzúzni a támadó gyalogság sorait.

Summon Eagle Allies *(10 power pont)*
Az óriás sasokat hívhatod, akik a történetben is az egyetlen hatékony ellenfelei voltak Szarumán sárkányainak, de minden ellenséges egység ellen kitűnőek.

Anduril *(10 power pont)*
Aragorn támadereje 100 %-al nő (bár eddig sem volt kevés), de ezek után félelmetes aprítást fog végezni, ha találkozik egy osztaggal.

Summon Ent Allies *(10 power pont)*
Egy kijelölt területen kinő egy erdő, és abban négy ent. Ha elkészültek, te irányíthatod őket. Ők ködobálással, és jól irányzott rúgásokkal aprítják, ami az útjukba kerül, ráadásul a tűzön kívül más nem igazán tesz bennük kárt.

Summon Army of the Dead
(16 power pont)
A holtak hadseregének megidézése. A leghatékonyabb varázslat. Mivel ők már halottak, így nem halhatnak meg újból, viszont

pillanatok alatt szétkapnak bármilyen csapatot. Kár, hogy csak igen rövid ideig vannak a színen.

De most lássuk, mi rejlik a másik oldalon, Szarumán és Szauron hadseregét irányítva. Ha őket választjátok, akkor a történet Vasudvardon (Isengard), Szarumán várában kezdődik, amikor elkezdi az Uruk-hai hadsereget gyártani. Ezen az oldalon harcolva a cél mindvégig a Gyűrű megszerzése, és a hatalom átvétele lesz Középföldén. Szarumán mellett csupán egyetlen hős fog felvonulni, Lurtz, a különleges erejű Uruk katona. Nekik kettőjüknek olyan plusz tulajdonságaik lesznek, melyekkel a Szövetség oldalán találkozhattatok, de természetesen minden varázslatuk a gonosztól ered. Szarumán, és Szauron hadseregének harcmodora alapvetően ugyanaz, mint a másik oldalon harcoló, szinte ugyanolyan fegyverrel felszerelt

csapatokkal találkozhatunk, de azért van mégis némi különbség. Először is, a rendkívül ütőképes rohani lovasság ellenszereként megjelennek az úgynevezett „Pikeman" egységek, melyek rendkívül hosszú, kampós végű lándzsával vannak felszerelve. Ezekkel a fegyverekkel alaposan meg tudják fékezni a lovassági rohamokat. Másodszor pedig, ezen az oldalon megjelennek a várak ostromához szükséges eszközök, így a katapultok, a faltörő kosok, és a különböző falak megmászására készült szerkezetek, a létrától egészen az ostromtornyokig. A többi csapat nagyjából egyforma, de hogy ellentétele legyen a túloldal sok különleges képességű hősének, lehet gyártani néhány különösen erős szörnyet, akik jó sokba kerülnek, de cserébe jelentősen növelik a támadóerőt. Ilyen például a már említett warg és a barlangi troll. Ezen az oldalon is bázisokat kell építeni, de itt a fő nyersanyagforrást a fák fogják szolgálni. A kasszában a pénz itt nem a farmokon termelődik, hanem a fatelepeken. Ezen az oldalon, mivel gyógyítás nincs, cserébe az ork csapatok ingyenesek, és csak a maximum létszám elérése szab gátat nekik. Abból, hogy Szarumán seregei ostromszerkezeteket tudnak építeni, sejthetitek, hogy a pályák nagy részén valamilyen várat, vagy erődítést kell elfoglalni, és az azon belül található valamennyi épületet lerombolni. A fő különbség azonban a varázslatokban lesz. Abban nincs különbség, hogy itt is Power pontokat kell szerezni a varázslatok használatához, és abban sincs, hogy minden varázslat vagy egyszeri hatású, vagy csak korlátozott ideig tart. De tekintsük át most röviden a gonosz oldal varázslatait.

War Chant *(1 power pont)*
150 % -al erősebb sebzés, és 50 %-al erősebb páncél a kijelölt egységnek.
Vision the Palntir *(1 power pont)*
A kijelölt területen megnézheted mi rejtőzködik, de ha valaki tudja mit jelent, akkor ez a „Fog of War" eltüntetése.
Eye of Sauron
(4 power pont)
Ezzel is felfedhetjük a rejtőzködő ellenséget, de ha a saját csapatokra irányítjuk, akkor 150 %-kal növeli a sebzésüket, és 200 %-kal a harci tapasztalatukat (amíg tart a hatása).

Industry *(4 power pont)*
A kijelölt fatelepen megduplázódik a termelékenység
Devastation *(4 power pont)*
Ha egy erdőrész, vagy facsoport fölött elsütjük, egy bizonyos hatósugáron belül az összes fa kitermelődik, és a kasszába vándorol az ára.
Tainted Land *(6 power pont)*
A kijelölt területet megfertőzöd, így az ott lévő veled szövetséges egységeknek 50 %-kal erősödik a páncélja, az ellenség pedig elveszti a vezetői bonuszt. Tulajdonképpen ugyanaz, mint az emberek „Elven Wood" varázslata, csak annak pont a fordítottja.
Scavenger *(8 power pont)*
Minden ellenséges katona megöléséért extra bevétel vándorol a kasszába.
Fuel the Fires *(8 power pont)*
A kitermelt fák dupla értékűek, így a bevétel megduplázódik.
Freezing Rain *(8 power pont)*
Az esőáztatta területen minden ellenséges egység elveszti a vezetői bónuszt
Darkness *(10 power pont)*
A teljes terület sötét felhőbe borul, és a teljes sereged támadó ereje 150 %-kal, a páncélzatuk 50 %-kal erősebb lesz. Ez az emberek „Cloud Break" varázslatának ellentéte.

Call the Hord *(10 power pont)*
Megduplázódik a csapatok előállítási sebessége. Villámgyorsan hatalmas sereget lehet csatarendbe állítani.
Summon Balrog *(20 power pont)*
A Moria bányáiban már megismert tűzszörny megidézése.

Ha figyelmesen átolvastátok a két oldal varázslatait, egyértelműen kiderül, hogy az embereknek erősebbek a varázslatai, és ütőképesebbek a csapatai. A gonosz oldal viszont a túlerővel próbál előnyhöz jutni. A „sok lúd disznót győz" elmélet természetesen itt is igaz, de jól használt varázslatokkal, és okos taktikával sikeresen lehet felvenni ellene a harcot. De végül is, a történet szerint is a jók győzik le a gonoszt, és a Gyűrű megsemmisül a Végzet Hegyének emésztő tüzében. Na de mi történik, ha mégis a gonosz győz? Hát itt az alkalom kipróbálni, és átírni a történetet.

MULTIZZUNK

Annak ellenére, hogy a játék fejlesztése még be sem fejeződött, máris megalakultak fanklubok, amelyek üzembe helyeztek néhány szervert, hogy az interneten keresztül egymással tudjanak harcolni a kiadott tesztpéldányokal. De nem csak ezek a szerverek üzemelnek, hanem a Game Spy is megnyitotta a rajongók előtt a kapuit. Ezzel a verzióval nekem sajnos nem sikerül bekapcsolódnom egyik játékba sem, mivel a szerver válasza szerint nem egyezett a verziószámunk. Gyanítom, hogy nekik régebbi verziójuk volt, amit az EA adott ki tesztelésre, én pedig az úgynevezett „bemutatható legfrissebb előzetes verziót" próbálhattam ki. Oda akartam kilyukadni, hogy a szóló küldetéseken kívül természetesen megtalálhatjuk a helyi hálón, és az interneten játszható többjátékos módot is. Vagyis vagy mi indítunk egy szervert, vagy keresünk egy futó játékot, és ahhoz csatlakozunk. Aki a szervert indítja, természetesen az állítja be a játék tulajdonságait, ami röviden a következő lehetőségeket kínálja: Kiválasztható, hogy ki milyen katonákkal harcol, de a választék mindössze Gondor katonáiból, Rohan lovasaiból, Isengard és Mordor Uruk-hai, és ork katonáiból áll. Be kell állítani, hogy a 37 előre gyártott térkép közül melyik lesz a küzdelem helyszíne. Ezek a térképek a játék mellé vannak csomagolva, de a beépített pályaszerkesztővel bárki készíthet saját pályát. A küzdelmekben 2, 4, vagy 8 fő vehet részt egyszerre. A program

egyébként nyilvántartja a többjátékos módban elért eredményeinket, így, ha egy szerverre akarunk csatlakozni, megnézhetjük az ott lévő játékosok statisztikáját, vagyis melyik pályákon, hány győzelmet tudhat magának, vagy éppen hányszor szenvedett vereséget.

Nos van még egy kis plusz a játékban: az önfeledt csatározás lehetősége. Ez nem más, mint a Skirmish mód. Ezt a funkciót választva gyakorlatilag ugyanazokkal a lehetőségekkel találkozunk, mint a hálózaton, vagy az Interneten játszható többjátékos részben, de ezt mindenféle hálózat nélkül tehetjük. Ugyanazokon a pályákon, de csak gépi ellenfelekkel mérhetjük össze a tudásunkat. Ez a rész jó gyakorlás lehet bárkinek, mielőtt kimerészkedik a világhálóra, hiszen elég gázos megjelenni egy alapszintű hőssel bármelyik pályán is. Egyrészt azonnal lealáznak, másrészt gúnyos megjegyzések célpontjai lehetünk, amit ugyan a fene se bán, de azért mégiscsak jobb úgy játszani, hogy nem mi vagyunk a leggyengébbek.

CSILIVILI

Sokmindenről írtam eddig, de magáról a játékélményről, illetve, hogy a szemnek, a fülnek és az idegeknek micsoda csemege a játék, eddig még egy szót sem. Nos, először is a grafikáról néhány szót. Mint ahogy az lenni szokott az RTS cuccokban, minden teljes 3D-ben pompázik, a játékteret felülről, de kötött látószögből nézhetjük. Forgathatjuk, nagyíthatjuk a terepet, de sajnos a látószöget nem tudjuk változtatni. Az első döbbenet mindjárt akkor ért, mikor a bevezető képsorokat néztem. Nem a filmből bevágott képsorokat láthatunk, hanem a filmeposz első részének bevezető képsorait rajzoltak meg tökéletesen élethűen. Aztán ez a rácsodálkozás megmaradt játék közben is, ugyanis a szereplők nem csak hogy tökéletesen felismerhetők, hanem minden apró részletüket teljesen élethűen megrajzoltak, de olyan részletességgel, hogy például Gandalfnak lobog a haja ha fut, vagy a lovával vágtázik. Az ütközetekben a karakterek élethűen mozognak, a lovasrohamtól, vagy az entek rúgásaitól az ork katonák mértereket repülnek a levegőben, miközben kézzelábbal kapálóznak. A karddal vívó katonák behajolnak mikor dőfnek, és elhajolnak, ha őket éri csapás. A varázslatok is hasonló látványvilággal bírnak, bár azok egyikére sem mondhatom, hogy élethűek (hiszen a valóságban nem léteznek), és a filmben sem találkoztunk egyel sem, talán azt kivéve, mikor Gandalf és Szarumán megvívott Vasudvard tornyában. A hangok sem érdemelnek kevesebb dicséretet. Minden egységnek sajátos hangja van, a nyílvesszők surrogva szállnak a levegőben, a trollok, vagy az entek lábai alatt dőng a föld, és az orkok visítva rohannak az ütközetbe. De hogy ez ne legyen elég, az egész játék tele van olyan beszólásokkal, amik tovább fokozzák a hangulatot, természetesen a filmben hallott zenei motívumok kíséretében, és mindezt 5.1-es hangrendszerben. Azt hiszem nem véletlenül kapta meg a THX minősítést.

TUDTAD-E?

A Gyűrűk Ura filmtrilógia viszi a pálmát az amerikai filmakadémia Oscar-jelöléseinek számával: míg a Keresztapa harmása 28, a Csillagok Háborúja sorozat 21, addig Peter Jackson alkotása 30 akadémiai jelöléssel büszkélkedhet.

Az irányításról viszont semmi különöset nem tudok mondani. Csupán a point and click módszert kell alkalmazni, ráadásul pusztán egérrel is játszható, így játék közben még kajálni is lehet. Ja, hogy nem mindenki tudja mit jelent a point and click módszer? Csupán annyit, hogy bal gombbal jelölj ki, és jobb gombbal add ki az utasítást, a görgőt, vagy a középső gombot benyomva pedig a térképet tudod szabadon mozgatni. Ha több különféle csapatot akarsz kijelölni, és nem egymás mellett állnak, akkor szükség lehet a „SHIFT" billentyűre, ha be akarod a kijelölt társaságot számozni, akkor a „Ctrl" gombra és a megfelelő számra. Ha viszont valamennyi egyforma fegyverzettel ellátott csapatot akarod kijelölni, akkor elegendő duplán kattintani az egyikre. Hát röviden ennyit az irányításról, és bár az

oktató mód még nem volt kész ebben a verzióban, én egyáltalán nem hiányoltam, mivel olyan egyszerű a játékmenet, és aki játszott már valaha RTS-el egyből otthon fogja magát érezni a játék kezelésében. Tekintettel arra, hogy ez egy előzetes bemutató verzió, nem igazán illik ítéletet mondani fölötte, de én akkor is veszem a bátorságot, és kijelentem: ha elkészül karácsonyra, az év egyik nagy durranása lehet. Már ebben az állapotában is 90 százalék felett pontoznám, de az biztos, hogy mind a rajongóknak, mind a stratégáknak kötelező darab lesz.

Clemi

A hősök különleges képességei #2

Theoden Király		
Szint	Név	Hatás
alap	Leadership	+150 % támadó erő, +50 % páncél a közelében lévő csapatoknak
4	Glorious Charge	A közelében lévő csapatok sérülése 10%-ra csökken
6	King's Favour	A kijelölt csapatok tapasztalati szintje a maximumra emelkedik

Eowyn a király lánya		
Szint	Név	Hatás
alap	Hit	Egyszeri erős ütés, csapás
4	Disguise	Álcázza magát férfiruhában
5	Shield Maiden	+100 % páncél

Az itt felsorolt, úgynevezett hősökön kívül megjelenik Mordor seregeiben még Gollam; a Nazgúlok, és a Boszorkányúr (Witch King), vagyis Szauron lidércei. Sajnos őket nem tudtam kipróbálni, mert a játék még nem állt azon a készenléti fokon, hogy addig a pontig el lehetett volna jutni, mikor már ők is megjelennek. A Skirmish módban ugyan van rá lehetőség, hogy jó nagy összegért megidézzük őket, de sajnos itt is jelentkeztek hibák, amiket még ki kell javítani a fejlesztőknek, mert olyan sűrűn lefagyott a játék, hogy nem volt értelme huszadszor is elkezdeni ugyanazt a pályát. Így ezeknek a harcosoknak a kiismerése rátok marad, vagy esetleg ránk, ha a végleges verzió megérkezik, és azt is kipróbáljuk.

132 OLDALON!
VÁLTOZATLAN ÁRON!

PC.GAMES LAJSTROM

A teljes cikkeket a PC.GAMES 2004/11-12-es számában olvashatjátok.

Prince of Persia: Warrior Within - bemutató

…Felgyorsult a világunk. Roppant nagy közhely, de így tudom leggyorsabban és legegyszerűbben megválaszolni a fenti kételyeket. A sportjátékoknál már megszokhattuk az évenkénti frissítést, persze az más dolog, hiszen ugyanazt a témát kell „csak" továbbcsiszolni. Egy ilyen játéknál viszont szinte mindent elölről kell kezdeni, pláne ha annyi változás van benne, mint a Warrior Withinben. A turpisság az, hogy a fejlesztés már jóval korábban, a Sands of Time készítésének ideje alatt elkezdődött, így szinte párhuzamosan ment a munka a két játékon. Talán a legfontosabb dolog, hogy a sorozat szülőatyja, Jordan Mechner nem vett részt az új rész elkészítésében, hiszen őt a mozifilm készítése köti már le. A fejlesztőgárda viszont maradt a régi, így minden feltétel adott az újabb sikerhez…

…Mi minden változott, mennyi újdonságot sikerült belecsempészni a programba ilyen rövid idő alatt? - kérdezheted még mindig gyanakodva. A válasz megint csak rövid lesz: rengeteg dolgot említhetünk, felsorolni is bajos lesz. Először is maga a főhős, a herceg is változott. Már nem az a fiatal, jólfésült suhanc (emiatt sok kritika is érte az előző részt), hanem egy harcban edzett, érett férfi, rengeteg harci sebbel, tetoválásokkal a testén. A környezet is sokkal komorabb lett, hol van már a palota idilli környezete, a naplementék és a finom selyemfüggönyök…

EXKLUZÍV

BÉTA TESZT

BloodRayne 2 - bemutató

BÉTA TESZT

…A BloodRayne első része nem váltotta meg a világot, még csak nem is hozott semmiféle újdonságot a játékok kies világába, mégsem feledtük el teljesen. Az a kis plusz, ami miatt nem került emlékezetünk süllyesztőjébe, bizonyára a főhősnő, és akrobatikus stíluselemekkel alaposan megtűzdelt mozgáskultúrája volt. Azt, hogy Rayne miért is lett emlékezetes figura egyszerűen meg lehet magyarázni: a Lara Croft-effektus miatt. A vérszopó, félvámpír antihősnő is ugyanaz a kategória: jól néz ki, alaposan lealáz mindenkit a stílusával, a mellbősége büntet, és csillogó börszerkója, amely a játék „minden" hiányosságáért kárpótol…

…A frissen szériává gyarapodott játék alapötlete nem túl eredeti (félvámpír a vámpírok ellen - nagyvonalakban...) Olyannyira nem, hogy ha kivennénk a lányt a játékból, és picikét módosítanánk az alapsztorin, akár Pengét is berakhatnánk a helyére, mivel a BloodRayne rengeteg alapkövet kölcsönvett a Fénybenjáró történetéből. Ezt felfoghatjuk negatívumként is, azonban ha megnézzük, mennyire siralmas is lett a Blade játék Xbox-ra, akkor - közgázos hasonlattal élve - máris kiegészítő, és nem helyettesítő termékké válik a BloodRayne 2. Bepótolhatjuk az elmaradt vámpírélvezeteket, és mindeközben még egy csinos központi karaktert is kapunk. Kell ennél több?...

Grand Theft Auto: San Andreas - bemutató

EXKLUZÍV

…A helyszín tehát San Andreas, amely ezúttal nem egy nagyváros, hanem egy nagyobb közigazgatási egység, ahová három város, és pár kisebb település is tartozik. Ezek persze, mint ahogy eddig is, valamilyen létező nagyvárosok „klónjai" azaz a Los Santos, San Fierro, Las Venturas szenthároméság tulajdonképp megfelel a valódi Los Angeles, San Franciso, Las Vegas tríónak. Olyannyira, hogy valós helyszíneket is találunk (persze kissé elferdítve), így például a híres Hollywood táblát, vagy a Hollywood Boulvardot (tudjátok, a csillagocskákkal a járdán) is felkereshetjük. Összességében bődületesen nagy terepet járhatunk be, mely hihetetlenül aprólékosan ki van dolgozva. Mindennek megvan a helye, sehol nem látunk arra példát, hogy már nem maradt idő vagy fantázia kitölteni mondjuk egy háztömböt. A nagyvárosoknak vannak külső, ritkásabb területei, majd erdőségek, hegyek, mezők közt autókázhatunk az errefelé kanyargó sztrádákon vagy országutakon a szomszédos „megaciti"-be. Útközben persze áthaladunk a már említett kisebb településeken, melyek teljesen más hangulatúak, mint nagytestvéreik. A toronyházakkal és a zsúfolt utcákkal szemben itt a kis házak dominálnak, nincs nagy forgalom, és több idősebb személyt is látunk…

DUPLA DVD-VEL!

DVD tartalom

Az előző számnál azon keseregtünk, hogy a **Doom III** demó csak a szoftver megjelenése után került ki az ID műhelyéből, nem tudtuk felrakni az előző korongra. Mostani mellékletünkön azonban megtaláljátok. Igaz, kicsit reménykedtünk abban, hogy talán mellé tehetjük a Half-Life 2-őt, de egyelőre úgy néz ki, a játék is csak november 16-án kerül a tengerentúli boltokba, demó pedig még későbbre várható. De azért nincs min keseregni, mert elég szép termést hoztak össze a játékkiadók. A DVD-n megtaláljátok a **Call of Duty: United Offense**, a **Medal of Honor: Pacific Assault** és a **Prince of Persia: Warrior Within** demóját. Mellékelünk passzírozt ukat még a **FIFA 2005**, az **Armies of Exigo** és az **Evil Genius** demót is.

Mostani számunk teljes játéka a **Mars!** című sci-fi first-person shooter magyar verziója. A történet a Mars bolygó többszöri sikertelen kolonizálása után játszódik, robotként érkezünk meg a bolygóra, ahol hamarosan több rejtélyre is fény derül. De nem kell megijedni, a történet - mint az a FPS-ekben általában lenni szokott - másodlagos, az akcióé marad a főszerep.

A videók szekcióban szerepel a **GTA: San Andreas** rövid trailere, a **Full Spectrum Warrior** bemutatója, valamint a **Half-Life 2** Coast ingame-videó high quality változata.

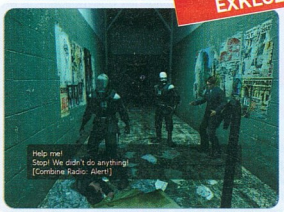
A shareware játékok mellett közel két tucat teljes verziós játékot találtok, a nagyobb lélegzetű ingyenes játékokat az Extra alatt keressétek.

Az Extra rovatunk legnagyobb darabja az egy CD-t megtöltő **Doom III** válogatás, amelyben számos single- és multiplayer pályát találtok, valamint hasznos modokat.

A Játéktemető ezúttal is meglepetést tartogat: bepakoltuk a nemrég leállított **Project Joe** progi demóját, amely - leállításának pillanatáig - az elmúlt évek egy legszínvonalasabb point-and-click rajzfilmjátékának ígérkezett. Találtok még 50 MB-nyi **Star Wars** háttérképet, továbbá - mivel közületek sokan kérték - felmásoltuk a **Windows XP SP2** magyar változatát.

Half-Life 2 - leírás

EXKLUZÍV



...El kellett telnie jó pár percnek, mire az agyam is fel tudta fogni, hogy a játékhoz előzetesen kiadott videók (amelyek már akkor is magas fokú minőségről tanúskodtak), most végre a maguk valóságában tündöklnek előttem. A szinkronhangok kimagasló beleéléssel átitatott előadásai megkoronázták a félelmetesen élethűen mozgó, lemodellezett karaktereket, és akkor ez még csak a bevezető jelenet volt, akció, vagy komolyabb erőfitogtatás nélkül. A Source motor grafikai tudása minden előzetes várakozásomat felülmúlta, ha szőrszálhasogató szeretnék lenni, akkor kizárólag a nagyobb kiterjedésű szabad területeknél tapasztalt csekély mértékű anomáliát (a nevezetesen alacsony felbontású textúrákat) hozhatnám fel negatívumként. Ami ezután következett, az a történet szerinti bevezetés folytatása volt: megismerkedtem a Half-Life ikonjává váló Lambda jellel felvértezett többi ellenállóval, majd hozzájutottam immáron jelképpé nemesedett feszítővasamhoz. Persze a történet előrehaladtával előkerültek jóval hatásosabb pusztító eszközök is: 357-es kaliberű Magnum a közeli, kisebb ellenállást tanúsító ellenfelekhez, gépfegyver a lövedékek sorozatos leadásához, de nem marad el a pulzusfegyver, és az ijpuska sem. Persze az aduász kétséget kizárólag az az antigravitációs fegyver lesz majd, mely szinte majdnem minden tárgyat képes megmozdítani, ezzel alternatív módon is biztosítva felhasználásukat...

PC.Games - 98%

Medal of Honor: Pacific Assault - leírás

...1943. november 20. van. Az USA tengerészgyalogosai Tarawa szigetét ostromolják. Köztük van főhősünk is, aki az egyik partraszálló-hajóban kucorogva tekint végig sorstársain, akik közül számosan nem fognak már hazaérkezni. Ez a sorsa általában azoknak, akik az első vonalban harcolnak. Azt azonban még ők sem sejtik, hogy az elkövetkező négy napban a hadszíntér egyik legvéresebb csatáját fogják megvívni a fanatizált japán harcosokkal szemben... Nagyon ne ijedjünk meg, ugyanis a játék története nem itt kezdődik, hanem jó két évvel korábban. 1941. őszén Európában már javában dúl a háború. Franciaország elesett, Anglia elkeseredett légi harcot folytat a Luftwafféval, míg Hitler nemes egyszerűséggel és a háború talán legnagyobb taktikai hibáját elkövetve a Szovjetunió ellen fordul. Azonban az USA-ban mindez csak a híradók távoli jelentéseinek

tűnnek. Főhősünk bőrébe bújva mi is éppen a katonai kiképzőbázisok viszonylag nyugodt levegőjét szívjuk. Itt megtanulhatjuk az irányítást, a lövészetet és a csapatunk irányítását is. Ez utóbbi jelenti a legfőbb újdonságot, azonban itt sem kell valamiféle hiper bonyolult dologra gondolnunk. Arról van szó, hogy összesen négyféle utasítást adhatunk csapatuk tagjainak: támadás, visszavonulás, gyülekezés és fedezés, melyeket a nyíl-iránybillentyűkkel hozhatunk működésbe...

PC.Games - 93%

Medieval Lords - leírás

EXKLUZÍV

...Az ML nagyon gondosan felépített oktatópályával indul, melyben szakaszokban tanulhatjuk meg a dolog csínját-bínját. Szükség is lesz erre, mert bár az ML jól felépített, mélységei miatt még a hardcore arcok is megizzadhatnak magasabb nehézségi szinten - az én első éles bevetésem normál módban egy teljes vasárnapot elemésztett... Szerencsére nemcsak háromféle fokozat van, hanem egyénileg beállítható is, ahol a játék minden elemét végtelen aprólékossággal hangolhatjuk saját kedvünkre... ...Maga az irányítás és a kezelés egyszerű. A 3D teljes szabadságát élvezhetjük, azaz van szabad elforgatás, zoom; utóbbiból a hagyományos izometrikus nézetből egy gombnyomásra átléphetünk belsőbe, ahol mint egy istenség szálldoshatunk városunk utcái felett, egészen közelről szemlélve teremtő tevékenységünk eredményeit. Az építés a képernyő szélén lévő ikonsorból pár kattintással elvégezhető; az objektumok elhelyezkedését nem állíthatjuk be, arról a szimuláció maga gondoskodik, mint ahogy

az épület bekötéséről a meglévő úthálózatba is, így pikk-pakk felépíthetünk egy fél várost. A megfelelő helyek kiválasztásában egy rendkívül sok opciót kínáló rétegrendszer segít, egy kukoricaföld létesítésénél pl. megnézhetjük, hol a legjobb a talajminőség, egy háznál a vízellátást ellenőrizhetjük, stb...

PC.Games - 87%

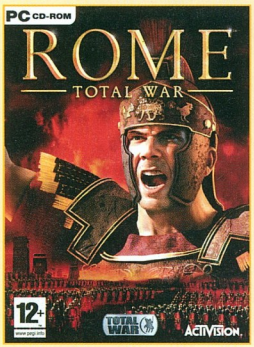
További bemutatók és leírások:

Stolen - EXKLUZÍV!	**Kohan II: Kings of War**	**Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude**
Call of Duty: United Offensive	**Evil Genius**	**Need for Speed: Underground 2**
Shadow Ops: Red Mercury	**Rome: Total War**	**Colin McRae Rally 2005**
Full Spectrum Warrior	**Vampire Story**	**Nba Live 2005**
Battle Mages: S. of Darkness - EXKLUZÍV!	**Agon - EXKLUZÍV!**	**NHL 2005**
Armies of Exigo	**Wanted: A Wild Western Adventure**	**Total Club Manager 2005**

ROME: TOTAL WAR

Azt hiszem túlzás nélkül kijelenthetem, hogy megvan az idei év legjobb stratégiai játéka. Kiadása után alig 1 hónappal a PC-s játékok eladási toplistáján sok helyen már az előkelő második helyig küzdötte fel magát, ami igencsak szép elismerés, emellett a rajongói fórumok (beleértve a népszerű magyar listákat is) folyamatosan duzzadnak a hozzászólásoktól. Akit egyszer elkapott a római hangulat, azt a játék rabul ejti, nincs menekvés!

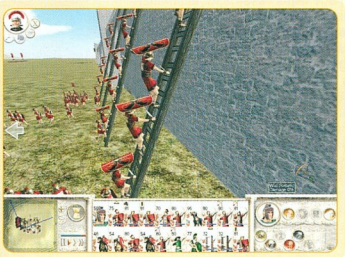
- **CD Link: Patch, Képgaléria, Trainer**
- **Fejlesztő: Creative Assembly**
- **Kiadó: Activision**
- **Megjelenés: 2004. október 1.**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: www.totalwar.com**
- **PC.Games teszt: 96%**



A játék sikerének oka sokrétű, és ez remélhetőleg az elkövetkező pár oldalon elterülő leírásból is érezhető lesz. Grafikailag egyszerűen csoda, a taktikai csaták során akár szó szerint több ezer harcos lehet a képernyőn, ráadásul élethűen animálva mintha csak egy filmet néznénk. A bevezetőfilm a játék motorjával készült, és igazság szerint csak nagyon keveset polírozhattak rajta. Az általunk levezényelt harcokban gyakorlatilag egy az egyben ugyanez fogad bennünket. A stratégiai rész könnyen érthető, ám olyan sok apró lehetőséget rejt magában, hogy 20-30 játékóra elteltével sem mondhatja senki, hogy kiismerte a program összes finomságát. De nem is húzom az időt, vágjunk bele a játék rejtelmeibe!

A kezdetekről

Mindenekelőtt akár ismerősei vagyunk a Total War sorozatnak, akár most látjuk először: a gyakorló kampányt (Single Player / Prologue) mindenképpen indítsuk el, hogy elsajátíthassuk a játékkal kapcsolatos alapvető kezelési ismereteket. Bár egy idő után szabad kezet kapunk ebben a játékmódban is, lehetőségeink igen korlátozottak lesznek, s menteni sem nagyon tudunk. Így pár kör után érdemes befejezni ezt a módot, és irány az éles hadjárat (Imperial Campaign). Ez utóbbiból választhatunk rövid és hosszú kampányt. Előbbinél mindössze meg kell szereznünk tizenöt területet, és le kell győznünk egy vagy két kijelölt nemzetet (hogy pontosan melyeket, az attól függ, melyik nemzetet szeretnénk irányítani). Utóbbinál viszont nem kevesebb a cél a Róma Császára cím megszerzésénél, ami egyben a világuralmat is jelenti. Ha még nem játszottunk a játékkal, akkor jelen pillanatban csak három római család közül választhatunk. A színükön kívül igazán jelentős különbség az induló tartományuk helyében, illetve az elsődleges ellenfélben van, valamint néhány épület (például a városokban felépíthető templomok és hatásuk) eltérő, de egységek és játékmenet szempontjából a családok azonosak. Első játéknak talán érdemes a vörös színben tündöklő Juliusokkal indulni, nemcsak azért, mert csatában ez néz ki leginkább rómainak, hanem azért is, mert a játék elején a viszonylag



könnyen elintézhető gallokkal kell szembeszállnunk, míg a másik két családnak a komolyabb kihívást jelentő görögök illetve karthágóiak jutnak.

Na és mi van a többi nemzettel? Nemcsak római családokkal játszhatunk: ehhez mindössze annyi a teendő, hogy egy hadjárat során le kell győznünk egy adott nemzetet, vagy ki kell várnunk míg valaki más elintézi és már indíthatjuk is vele a hadjáratot. Ezzel azért vigyázzunk! A játékban a római családok erősebbek a többi nemzetnél, és talán egy kicsit részletesebben is ki vannak dolgozva egyes területeken (pl. szenátus, bizonyos történelmi események), így ha valaki egy másik nemzet irányítására adja a fejét, az készüljön komolyabb kihívásra.

A birodalomépítés alapjai

Ahhoz, hogy erős hatalommá váljon az általunk irányított nemzet, létfontosságú a terjeszkedés. Európa, Észak-Afrika valamint a Közel-Kelet vidéke kisebb területekre van osztva, melyek ahhoz tartoznak, aki a területen lévő várost uralja. Ugyan a térképen rengeteg

egyéb objektum található (bányák, ásványkincsek), ezek csak szimbolikus jelentőséggel bírnak. Azt jelzik, hogy az adott területeken milyen jellegű bevételekre számíthatunk, de sem külön megsemmisíteni, sem külön elfoglalni nem lehet ezeket. A lényeg tehát, hogy a városok elfoglalására összpontosítsunk. Akár még azt is megtehetjük, hogy nem törődünk az ellenséges seregekkel, hanem ezeket kikerülve törünk a településekre. A játék elején érdemes a lázadó (Rebel), független területeket megtámadni és elfoglalni. Mivel ezek önálló városállamok, viszonylag könnyű prédát jelentenek, ráadásul automatikusan harcban állunk velük, és ezen még ha akarnánk, sem tudunk változtatni. Ezért érdemes megszerezni, amennyit csak tudunk, sőt a későbbiekben, ha netalán egy rivális birodalom valamely területén a nép fellázad - és függetlenné válik - akkor azt is megszerezhetjük anélkül, hogy az eredeti tulajnak hadat kéne üzennünk. Ezért folyamatosan figyeljük az elérhető közelben lévő területeket, és ha van esély a lázadásra (amibe akár be is segíthetünk, a néphangulat-javító épületek szabotálásával), akkor küldjünk oda egy sereget portyázni.

TUDTAD-E?

A tüzes lövedékek / nyilak pontatlanabbak, de kevésbé védi ellenük a páncélzat, és a morált is rombolják.

Városmenedzselési kisokos

Amint miénk egy város, máris lehetőségünk nyílik a fejlesztésére. A felépíthető épületek szintje attól függ, hogy mekkora a település lakossága. A városok kategóriája az alábbi lélekszámok esetén nő: 2000 / 6000 / 12000 / 24000. Ezen szinteket elérve válik megépíthetővé a következő kormányzói épület (Government Building), amely szükséges ahhoz, hogy a többi létesítményt felhúzhassuk. Ezek igazság szerint már nem függnek a lakosságtól, tehát ha a kormányzó házának elkészülte / fejlesztése után valamely okból a nép létszáma lecsökken, attól még a magasabb kategóriába tartozó többi épületet felépíthetjük. Az épületeket többféle kategóriába sorolhatjuk, de mindre igaz az, hogy

csak akkor építhetjük meg a modernebbet, ha az alacsonyabb verziókat is felhúztuk már. A városképernyőn lévő „Building Browser" gomb megnyomása után egy jól áttekinthető táblázatot kapunk, ami megmutatja, hogy milyen épületeket mikor húzhatunk fel, ráadásul jobb gombbal rákattintva még egy rövid, ám hasznos leírást is kapunk.

A városoknak a lélekszám mellett még az alábbi fontos jellemzői vannak:

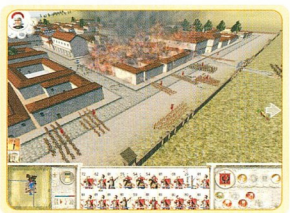
Bevétel (Income): az adókból, kereskedelmi tevékenységekből az államkasszába befolyó összeg. Ebben a játékban a legnagyobb pénzforrás a kereskedelem, ezen belül is a tengeri kereskedők hozzák a legtöbb pénzt. Ezért elsősorban a tengerparti városokra utazzunk, melyekben ezek után csak a kikötők különféle verzióit kell megépíteni, és már automatikusan jön is be a lé. A szárazföldi kereskedelem az utak szintjétől függ, de arányaiban messze kisebb jelentőségű, a tengeri kereskedelemnek csak a töredéke. A térképen nagyon jól láthatóak a kereskedelmi útvonalak és azok forgalma is: az utakon lévő szekerek, illetve a tengeri útvonalakon közlekedő hajók száma megmutatja az adott útvonalról származó bevételt. Ez azonban nemcsak dekoráció: ha egy ellenséges sereg rátelepszik az útvonalra, akkor nagyban képes csökkenteni az onnan befolyó pénzt, ezért rendszeresen irtsuk ki még a kis rebellis seregeket is, akik amúgy semmiféle veszélyt nem jelentenek a nagyobb városokra.
Még egy érdekesség a bevételekkel kapcsolatban: mivel a hadseregünk fenntartásába a városok a létszámukkal arányosan szállnak be, könnyen előfordulhat hogy a legnagyobb, 20-30-40 ezres városaink a végén negatív bevételt produkálnak, míg egy 5-6 ezres falu pozitív egyenleggel dolgozik. Ezen ne lepődjünk meg, a részletes bevételi képernyőn (Show Settlement Details) ellenőrizhetjük, hogy a fejlettebb épületekkel teli nagyvárosok bevételei nagyságrendekkel nagyobbak, csak éppen jóval több esik rájuk a sereg fenntartására szükséges kiadásokból is.

Public order: ez jellemzi a néphangulatot. Ha 75% alá esik, akkor már fennáll a lázadás veszélye, ami egyszerűbb esetekben csak némi népesség- és helyőrség csökkenéssel jár, ám idővel az is előfordulhat, hogy a város

A Marius féle haderőreform

Caius Marius nem túlságosan ismert személyiség, pedig óriási hatása volt a római birodalomra, és hadvezérként összemérhető olyanokkal, mint Hannibal vagy éppen Julius Caesar. Ahhoz képes, hogy i.e. 156-ban szegény földművescsalád gyermekeként látta meg a napvilágot, 107-ben - mivel komoly hadi sikerei népszerűvé tették - konzullá választották, mely után addig példátlan módon még hat alkalommal töltötte be ezt a tisztséget. Egyik legfontosabb lépése a római hadsereg megreformálása volt. Rájött, hogy az addig mellőzött, ám egyre növekvő nincstelen osztályból ütőképes zsoldoshadsereget lehet létrehozni. Motiváló erőként a hadjáratokban részt vevő katonák részesülhettek a zsákmányból, és ha leszereltek, akár földet is kaphattak. A katonáskodás így hivatássá vált, mely lehetővé tette, hogy jól kiképzett, magas harcértékű haderő jöjjön létre. Jellemző volt, hogy még gladiatoriskolák vívómestereit is felkérték a kiképzésben való részvételre.

független lenné válik, és a nép kirugdossa a kormányzót a helyőrséggel együtt. A néphangulatot pozitív irányba az egészségügyi épületek, templomok, arénák, a városban tartózkodó helyőrség, valamint a kormányzó Influence tulajdonsága befolyásolja, míg a túlzsúfoltság, az adók, a kulturális különbségek (idegen nemzet uralkodik a városon), valamint a



fővárostól való távolság mind-mind negatív hatást fejtenek ki. Pár tipp arra, hogyan kezeljük a problémákat:

- *Túlzsúfoltság, szennyezettség* (Squalor): nagyobb (10 000+) városoknál ez a legégetőbb probléma. Az egyetlen ellenszer, hogy minél előbb felhúzzuk az egészségügyi épületeket (vízvezeték, közfürdő). Ezek ugyanis alapvetően nem a már meglévő szennyezettségét csökkentik, hanem megelőzik annak növekedését. Ezért, bár egy kisvárosnál hajlamosak lehetünk elhanyagolni ezeket az épületeket, érdemes minél hamarabb felhúzni azokat, hogy megelőzzük a bajt.
- *Adók* (Tax Penalty): ha van kormányzó a városban, akkor öt fokozatban állíthatjuk az adók mértékét. Ha egy város a lázadás szélén áll és nincs más megoldás, vegyük vissza az adózás szintjét. Kormányzó nélküli városban az adót külön nem állíthatjuk, itt viszont különféle irányelvek (Policy) között választhatunk, melyek más-más bevételi / morál és népességnövekedési rátát eredményeznek. Gáz esetén válasszuk a „Cultural Policy"-t, ez csökkentett bevételt, de magasabb morált eredményezhet.
- *Fővárostól való távolság* (Distance to Capital): a név magáért beszél, és az egyetlen mód, amivel ezen csökkenthetünk, ha áthelyezzük a fővárost. Bármely település funkcionálhat fővárosként, ehhez csak a Settlement Details panelen kell a „Set this Settlement to be the Faction's Capital" gombot megnyomni. Az aktuális település azonnal fővárossá válik (minden büntetés / kiadás nélkül). Célszerű a birodalmunk földrajzi középpontjához legközelebb eső várost választani.

TUDTAD-E?
Az automatikus csaták kimenetelét a Campaign Difficulty befolyásolja.

- *Kulturális különbségek* (Culture Penalty): ha rómaiként elfoglalunk egy gall falut, értelemszerűen lesz némi kulturális különbség. Ez ellen egyetlen dolgot tehetünk: bontsuk le az idegen isteneknek szentelt templomot, és húzzuk fel a saját kápolnánkat. Ez, idővel szép lassan átneveli a lázongó népeket.
- *Helyőrségek* (Garrison): ha minden kötél szakad, a rend fenntartására katonai egységeket kell a városban állomásoztatnunk. A legfontosabb, hogy az egység fajtája nem lényeges: a legolcsóbb paraszt ebből a szempontból ugyanolyan jó, mint a pretoriánus gárda. A lényeg itt a mennyiség és nem a minőség. A parasztok képzése és fenntartása viszont a legolcsóbb, ezért a biztonságos városokban őket használjuk

rendfenntartásra. A helyőrségek hatékonysága egyébként fordítottan arányos a város nagyságával: míg egy faluban egyetlen egység akár +20% Public Ordert is jelenthet, egy nagyvárosban ez akár 5%-ra is csökkenhet, vagy - ha már nagy a hely-

Egységek

Egység neve	Támadás	Védekezés	Roham bónusz	Távolsági támadás	Ár	Speciális megjegyzések
Közelharci egységek (Marius reformja előtt)						
Peasants	1	1	1	-	100/100	Gyenge morál, lövedékek ellen védtelen
Town Watch	3	7	4	-	150/100	Gyenge morál
Hastati	7	14	2	11	440/170	Dárdavetés
Principes	7	16	2	11	490/170	Dárdavetés
Triarii	7	17	7	-	500/210	Lovasság ellen bónusz, jó morál
Közelharci egységek (Marius reformja után) megj.: Peasant & Town Watch nem változott						
Auxilia	5	16	5	-	430/170	Lovasság ellen bónusz, erdei bónusz, jó állóképesség
Early Legionary Cohort	9	17	4	13	610/210	Tetsudo, dárdavetés, jó morál és állóképesség
Legionary Cohort	9	22	4	13	740/210	Tetsudo, dárdavetés, jó morál és állóképesség
Praetorian Cohort	12	23	4	16	810/320	Tetsudo, dárdavetés, jó morál és állóképesség
Urban Cohort						
Távolsági egységek (Marius előtt)						
Velites	5	7	2	7	270/170	Gyors, rejtőzés fűben, bónusz elefánt és szekerek ellen
Roman Archers	3	2	2	7	190/170	Gyors, bónusz erdőben, tüzes lövedékek
Távolsági egységek (Marius után)						
Light Auxilia	5	7	2	7	290/170	Gyors, rejtőzés fűben, bónusz elefánt és szekerek ellen, jó állóképesség
Archer Auxilia	4	7	2	9	430/170	Gyors, bónusz erdőben, tüzes lövedékek, jó állóképesség, nagy hatótáv
Lovassági egységek (Marius előtt)						
Equites	7	12	7	-	390/110	Ék alakzat, jó állóképesség
Cavalry Auxilia	7	9	2	7	470/110	Cantabrian kör, gyors
Roman Cavalry	7	15	7	-	520/110	Ék alakzat, jó állóképesség
Legionary Cavalry	9	22	9	-	790/140	Ék alakzat, jó állóképesség, jó morál, erős roham
Tábornoki testőrség	12	14	9	-	790/80	Jó állóképesség, jó morál, erős roham, dupla életerő
Lovassági egységek (Marius után) megj: Cavalry Auxilia, Roman Cavalry, Legionary Cavalry azonos						
Praetorian Cavalry	12	22	9	-	860/320	Ék alakzat, jó állóképesség, jó morál, erős roham
Tábornoki testőrség	12	22	9	-	1120/80	Jó állóképesség, jó morál, erős roham, dupla életerő

őrség - akkor nem is javít semmit. Mivel a katonák fenntartása körönként kiadást jelent, lehetőleg oldjuk meg nélkülük a dolgot. Először az épületekkel - melyek fenntartása nem kerül pénzbe - próbáljuk a népet kordában tartani.

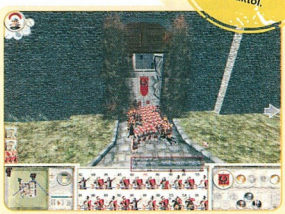
Population Growth: ez a város növekedési üteme. Kezdetben fontos a növekedés, ám ha egy város elér a 24 000-es szintet, akkor inkább már hátrányos, mert a sok népet nehéz kordában tartani. Mivel a növekedés arányos a Public Orderrel és fordítottan arányos az adók nagyságával, a kellő szint beállítása viszonylag egyszerű. A városok növelése egyébként rabszolgákkal a természetes szaporulatnál sokkal nagyobb ütemben is megoldható. Erről még lesz szó.

Tippek:

- A magas szintű katonai épületek baromi sokba kerülnek (hiszen minden alacsonyabb épületet is fel kell húzni), ezért specializáljuk városainkat egy-egy egységtípusra (gyalogság, lovasság, íjászok, ostromgépek). Felesleges mindenhol a legjobb barakkokat megépíteni, úgyse lesznek kihasználva.
- Bármekkora is egy város, egy körben maximum csak egyetlen épületet építhet, és csak egyetlen katonai egységet képezhet ki. A gyártási sor viszont átrendezhető, és a félkész épületek / egységek megtartják készenléti állapotukat, ha nem töröljük ki őket.
- A gyártási sorba rakott dolgok ára akkor vonódik le, amikor a sorba berakjuk őket, nem akkor, amikor elkészülnek. Ezért ha pénzszűkében vagyunk, mindig csak egy dolgot rakjunk a sorba. Pénzünk így nem áll feleslegesen, illetve ha hirtelen pénz kell, akár ki is vehetünk valamit a sorból, és az árát azonnal visszakapjuk.
- Ha egy városunk szinte biztos, hogy ellenség kezére kerül, és a közeljövőben nem tervezzük a visszafoglalását, alkalmazzuk a felperzselt föld taktikát: adjunk el minden épületet belőle.

TUDTAD-E?

A teknősbéka alakzat (Testudo Formation) nagyon jól véd a nyilaktól.



Ebből lesz egy kis pénzünk, az ellenség meg költhet a városra egy pár ezrest.

Az uralkodói családokról

Bármelyik birodalmat is irányítsuk, minden esetben van egy uralkodó család, melynek tagjai különleges szerepet töltenek be: ők afféle játékbeli hősök, akik alapvetően két fő cél ellátására alkalmasak. Egyrészt a városokat irányító kormányzóként tevékenykedhetnek, illetve lehetnek seregeink hatékonyságát megnövelő hadvezérek. Bár egy város működik kormányzó nélkül is, és a seregekhez sem kötelező parancsnokot küldenünk, óriási hiba lenne kihasználatlanul hagyni a királyi család tagjait.

Az embereink három fő jellemzővel bírnak:

- **Parancsnoki képesség** (Command): minél magasabb, annál jobb hadvezér az illető. Egy hat-nyolc csillagos tábornok már komoly előnyt jelent a csatában. Nem is igazán azért, mert jobban harcol (a hadvezéreinket ugyanis csak meggondoltan szabad használni a csatákban), hanem inkább azért, mert hatással van a csatákban a környezetében lévő katonákra. Ezek ugyanis - ha a főnök a közelükben van - nehezebben futamodnak meg, és sokkal jobban is harcolnak. Ráadásul egy jobb hadvezér még a megtört csapatokba is képes lelket önteni, és visszairányítani őket a csatákba. Később erről még lesz szó, de a lényeg az, hogy a parancsnok rengeteget számít a csatákban.
- **Irányítói képzettség** (Management): minél jobb menedzser valaki, annál alkalmasabb egy város irányítására. Főképp az adóbevételeknél érezhetjük kormányzóink áldásos hatását. A bevételeknél (Income) az Adminnal jelölt összeg a vezető képességeitől függ. Ezen kívül egy városban csak akkor szabhatjuk meg az adók mértékét (Tax Rate), ha van kormányzónk az adott településen.
- **Befolyásoló képesség** (Influence): ez mind a hadvezérek, mind a kormányzók esetében hasznos tulajdonság. Minél magasabb ez a jellemző, a hadvezér annál nagyobb sugarú körben fejti ki áldásos hatását a katonákra, míg a városokban a nép morálját (Public Order) javítja pontonként 5%-al.

Egy ifjú általában alacsony értékekkel kezd, ám ezeket folyamatosan tudjuk növelni. A különösen nagy győzelmek után a parancsnok szinte bizonyosan kap egy csillagot, míg egy várost irányító családtagunknál a menedzseri képesség fog javulni.

E három érték mellett szólni kell a különféle személyiségjegyekről (Traits) is. Ezek nemcsak pozitív, de akár negatív hatásúak is lehetnek. Az egérrel rábökve mindegyikről megkapjuk számszerűen is, hogy mit jelent. Ezek színesítik a karaktereink személyiségét, de csak minimális beleszólásunk van a megjelenésükbe (nagyrészt véletlenül jönnek, de például egy Bacchus - a kicsapongás istene - templommal rendelkező városban sokáig tartózkodó emberünk idővel részegessé válik), és megszüntetni végképp nem lehet őket. Ezzel ellentétben embereink kísérőit (Retinue) már sokkal jobban szabályozhatjuk. Ezek az emberek (és állatok) mindenképpen hasznot jelentenek, mert valamely területen erősítik családtagjaink képességeit. Többnyire városokban csatlakoznak hozzánk (ismét csak véletlenszerűen), de például harcok után is megjelenhetnek a parancsnokok kíséretében. Előnyük viszont, hogy az egy pozícióban (seregben, városban) tartózkodó hőseink között szabadon cserélgethetjük őket (drag & drop módon). Célszerű a parancsnoki képességeket javító tagokat a parancsnokokhoz tenni, míg a gazdasági jellegű előnyöket biztosító, valamint a Management és Influence növelő kísérőket a kormányzók mellé rakni. Egy hősünknél csak maximum hét különböző Retinue tag lehet, ezért érdemes jól meggondolni: kihez kit adunk kíséretnek. Sajnos a kíséretből embereket kirúgni direkt módon nem lehet (pedig jó lenne, amikor a hőseinknél az összes hely betelt, de egyik-másik tag nem igazán értékes számunkra). Közvetett módon azonban megszabadulhatunk a nem túlságosan értékes kísérőktől. Ugyanis ha egy családtagunk meghal, kísérői is szétszélednek. Ezért az öregektől (>60 év) érdemes elvenni az értékes kísérőket, és odaadni a haszontalanokat.

TUDTAD-E?

Ha egy katona földre került, az közel sem biztosan jelenti hogy halott is.

Tippek:

- A városokban lévő épületek befolyásolják milyen Retinue- tagok csatlakozhatnak az ott tartózkodó embereinkhez. A templomok például a különféle papok (Priest of...) megjelenési esélyét növelik, míg egy kikötővel rendelkező településen a különféle kereskedők fognak gyakrabban csatlakozni.
- Könnyen, gyorsan és biztonságosan növelhetjük egy tábornok csillagjainak számát, ha túlerővel támadunk mondjuk egy parasztokból álló lázadó csapatra. Ha nagy a fölényünk, a csapat harc nélkül visszavonul, de van esély a fejlődésre. Csak arra ügyeljünk, hogy egy körben csak egyszer támadjuk meg a gyenge ellenfelet, különben másodszor már biztos a harc, és ha győzünk, a csapat eltűnik (kereshetünk újat).
- Tapasztalataim szerint családtagjaink egymást is fejlesztik. Ezért érdemes a fővárosban megjelenő ifjú titánokat egy tapasztalt rokon társaságában tartani pár körig.
- Mivel többnyire kevés kormányzásra alkalmas emberünk van, őket értelemszerűen a legnagyobb / legfontosabb városokba tegyük.
- Minden családtag a csatában egy nehézlovas egységként jelenik meg. Amellett, hogy ez igen ütőképes csapat (különösen a játék kezdeti szakaszában), van egy nagy előnye: a csaták után pár kör alatt maximális létszámra lesz feltöltve még városon kívül is, ingyen és bérmentve. Ezért még a gyenge képességű embereink is hasznosak az ütközetekben.

De hogyan is jutunk a családtagokhoz?

A válasz egyszerű: úgy ahogy az az életben is történik. Egy hadjárat elején van pár emberünk, akik idővel megházasodnak, majd gyerekeket nemzenek. A fiúk egy bizonyos kort elérve (16 év) felnőtté válnak, és máris megjelennek a fővárosban, mint aktív családtagok, akiket már irányíthatunk is. Bár a szü-

A római hadsereg - a valóságban

Az i.e. IV. században (Marius reformja előtt) minden római polgárnak katonai szolgálatot kellett teljesítenie. A seregekbe a 17-45 éveseket válogatták ki, ám háború idején az ennél idősebbek is helyőrségi szolgálatot végeztek. Mentességet csak az kapott, aki nincstelen volt, vagy gyalogosként 20, lovasként 10 hadjáratban vett részt. Minden katonának magának kellett beszereznie a fegyverzetét, ami kezdetben elég változatossá tette a sereg összetételét. Ezért később a jövedelem, illetve életkor alapján kategorizálták az embereket, és előírták, hogy kinek milyen fegyverzetet kell beszereznie.
A legifjabb és legszegényebb katonák (Velites - könnyű gyalogosok) fegyverzete kard, hat darab 2 méteres dárda, íj és parittya volt, rendszerint nekik kellett az első sorokban harcolniuk. A következő kategória tagjai (Hastatii - kopjások) fémlemezekkel borított bőrmellényt és pajzsot viseltek, kardjuk mellett pedig hajítókopjákat (Pilum) is volt. A legvirágzóbb korú harmadik csoport (Princeps) tagjai hasonló felszereléssel rendelkeztek, mint a Hastatusok, viszont velük ellentétben ők a hátsó sorokban helyezkedtek el. Leghátul a legidősebb, ám tapasztalt katonák foglaltak helyet (Triarii), ők hosszú lándzsával harcoltak.

Piszkos polgármesteri trükk

Mivel minimális a különbség egy 5000-es és egy 25 000-es város adóbevétele között, a városaink értéke lényegében a bennük felhúzott épületektől függ. Ha elértük a 24 000-es létszámot, és megépítettük a legmagasabb szintű kormányzói épületet, többé már csak nyűg a rengeteg lakos. Ekkor lázítsuk fel a városunkat, és rakjunk mellé egy nagy sereget. Amint függetlenné vált, foglaljuk vissza, és adjuk el a lakosságot rabszolgának, vagy egyszerűen mészároljuk le a lakosság nagy részét. A város hirtelen visszaesik pár ezres lélekszámúra, de mivel az épületek megmaradnak (esetleg javítani kell őket pár dénárért), a bevételeink szinte alig csökkennek, és mindent felépíthetünk ezután is. Gonosz dolog, de működik!

letések véletlenszerűek, a házasságok egy részébe beleszólhatunk. Ugyanis a család hölgytagjainak (ők sajnos nem irányíthatóak a játékban) kezét időről-időre kérők próbálják megszerezni, ekkor mint az uralkodó ház feje, mi dönthetjük el, hogy áldásunkat adjuk-e a frigyre (s ezzel automatikusan lesz egy új férfi a családban), vagy elzavarjuk a kérőt. Döntésünket az alábbiak alapján érdemes meghozni:

- *Hány éves a kérő illetve a menyasszony?* Ugyanis a családtagok a játékban öregszenek és egy idő múlva meghalnak - egy 60 éves ember már öregnek számít. Például, ha jön egy 50 éves kérő, azzal sokra nem megyünk, mert szinte biztos, hogy olyan 20-25 kör elteltével (1 kör a játékban fél év) elpatkol. Ha a feleségnek kívánt leányzó fiatal, akkor érdemes egy kicsit várni egy jobb partira.
- *Milyen tulajdonságai vannak a kérőnek?* Itt ne csak a Command / Management / Influence értékeket nézzük, hanem a különféle jellemzőket (Traits) is. Előfordulhat ugyanis, hogy egy illető viszonylag gyenge statisztikákkal rendelkezik, de ha vannak speci tulajdonságai, azok könnyen ellensúlyozhatják ezt a hiányosságot. Ráadásul a képességeket tudatosan is fejleszthetjük.

Tippek

- Ha kevés a családtagunk, vesztegessük meg más országok hasznos embereit.
- Ha egy csatában nincs hadvezér és nyerünk, előfordulhat, hogy a sereg vezetője (Captain) családtaggá lép elő, főleg ha túlerővel szemben sikerül győzelmet kivívni.

Diplomaták, kémek, orgyilkosok

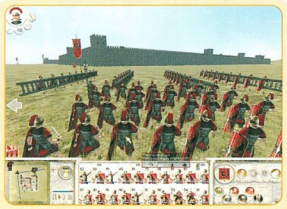
Az e három foglalkozást űző egyének igen fontos ütőkártyák a kezünkben. Akárcsak a családtagok, ők is nevesített személyek, akiket fejleszthetünk azáltal, ha folyamatosan „dolgozunk" velük. Semmiképpen sem szabad elhanyagolni őket, mivel általuk sok előnyhöz juthatunk.

Kezdjük a **diplomatával**: nem nehéz kitalálni, hogy általa köthetünk különféle szerződéseket a többi nemzettel. A diplomaták „fejlettségét" a befolyásoló képességük (Influence) mutatja. Értelemszerűen ez minél magasabb, annál jobb emberünk van. E képzettség növelése viszonylag egyszerű, csak folyamatosan meg kell próbálni különféle szerződéseket tető alá hozni, és idővel tapasztaltabbá válik emberünk. Jó tudni, hogy egy másik nemzettel való kapcsolatfelvételhez elég bármelyik városával, seregével, diplomatájával beszélni. Ezért érdemes a lehető legtöbb nép egy nyugisabb városának közelében állomásoztatnunk egy követet, hogy bármikor tudjunk beszélni velük. Diplomatáink másik hasznos tevékenysége a megvesztegetés (Bribe). Az országok uralkodóján (Faction Leader), és a trónörökösökön (Faction Heir) kívül minden más megvásárolható, beleértve a hadvezéreket, családtagokat, diplomatákat

és még a városokat is. Amint a kijelölt célpontot megpróbáljuk megvesztegetni, rögtön megtudjuk, hogy mi lesz annak az eredménye. A neves személyek átállnak hozzánk, a seregek viszont többnyire csak szétszélednek (Disband), kivéve akkor, ha vannak bennük olyan csapatok, amelyeket mi is tudunk gyártani - ezek ugyanis szintén átállnak. Ez nagyon fontos például a játék azon szakaszában, amikor egy római családot vezetve kitör a polgárháború, és a többi család ellenünk fordul. Ilyenkor, ha van pénzünk, felvásárolhatjuk a ránk törő ellenséges római seregeket, és már mehetünk is velük vissza az ellenfélre.

A következő csak egyetlen veszély leselkedik: az ellenséges orgyilkosok. Rajtuk kívül senki sem bánthatja őket, szabadon mozoghatnak még ellenséges országokban is.

A **kémek** a játékban afféle kukkolók: segítségükkel meg tudjuk nézni az idegen városok tulajdonságait, az ellenséges seregekben lévő csapatok fajtáját, és mennyiségét is. Használatuk tehát létfontosságú. Az ókori



James Bondok élete már veszélyesebb: minden bevetésnek van egy százalékos esélye (Chance of Succes), amit egyébként azonnal megtudunk, ha a kurzort a célpontra visszük. A siker esélye egyébként nagyban függ a kém „Subterfuge" képességétől, ami természetesen az akciók teljesítése közben növekedhet. Ha egy kém lebukik, akkor az esetek többségében elvágják a torkát, még akkor is, ha nem ellenséges várost vagy sereget akart meglesni. Mindezek mellett még két fontos alkalmazási területük van: saját sereghez adva, vagy városban állomásoztatva kémelhárítóként dolgoznak, azaz növelik az ellenséges ügynökök lebukási esélyét. Míg ha idegen városba sikerül bejutniuk, akkor nagyobb esély van arra, hogy annak ostromakor kinyitják számunkra a kaput (erről az infót az adott városra kattintva a legalsó sorban láthatjuk). Ennek előnyeit azt hiszem nem kell ecsetelni.

TUDTAD-E?

Egyetlen hajó is elég egy teljes létszámú sereg szállítására.

Az **orgyilkosok** neve már elárulja funkciójukat is. Velük tehetjük el láb alól a többi nép családtagjait, kapitányait, diplomatáit, kémeit és orgyilkosait. A siker esélye itt is a képzettségtől, valamint a célpont rangjától és képességeitől függ. Mindezek mellett még képesek arra is, hogy az idegen városok épületeit megrongálják (kijavításukhoz minimum egy kör szükséges). Értelemszerűen ahhoz, hogy lássuk, kik vannak egy városban, illetve milyen épületek vannak már felépítve, egy kémet kell használnunk.

Tippek:

- Mindenki (kivéve az uralkodót és a trónörököst) megvásárolható, olyan nincs, hogy valaki ne álljon át. Az egyetlen megtévesztő dolog, hogyha a célpont megvásárlásához nincs elegendő dénár a kasz-

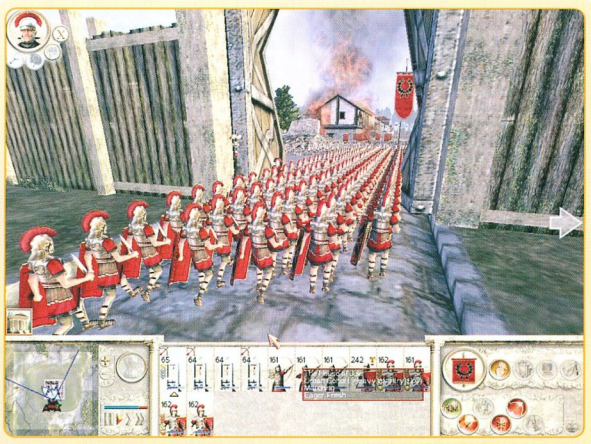
Speciális egységek (Marius előtt & után is)

	Egység neve	Támadás	Védekezés	Roham bónusz	Távolsági támadás	Ár	Speciális megjegyzések
	Wardogs	12	3	2	-	680/50	Morálromboló, gyors
	Incendiary Pigs	7	4	2	-	260/50	Elefántokat megfélemlíti, gyors
	Arcani	12	15	4	-	900/160	Rejtőzködés bárhol, jó morál, extra állóképesség, gyors, dupla életerő
	Velite Gladiator (Brutii)	12	14	7	-	620/250	Extra morál, rohamozás parancs nélkül, extra állóképeség, dupla életerő
	Samnite Gladiator (Julii)	14	14	4	-	720/260	Extra morál, rohamozás parancs nélkül, extra állóképeség, dupla életerő
	Mirmillo Gladiator (Scipii)	12	14	7	-	700/260	Extra morál, rohamozás parancs nélkül, extra állóképesség, dupla életerő, bónusz elefántok és szekerek ellen

szánkban, akkor valami lojális dumával („engem nem lehet megvásárolni") lekoptat, de nem mondja meg mennyiért állna át.
- Városok megvásárlásánál figyeljünk arra, hogy a város ugyan átáll, de a helyőrség nagy valószínűséggel leszerel (ugyanaz igaz rá, mint a seregek megvesztegetésére), emiatt szinte biztos, hogy az új városban lázadás lesz, amit ha nem fojtunk el még abban a körben egy közeli sereg bevonultatásával, akkor a következőben röghön el is veszíthetjük. Tehát várost csak akkor vegyünk meg, ha van a közelben egy seregünk.
- Bármit is ajánlunk fel egy másik nemzetnek, mindig próbáljunk meg kicsikarni valamennyi pénzt. Ez érvényes még a kereskedelmi szerződésekre is. Ugyan ez számunkra is hasznos, de ha tudunk egy kis pénzt is szerezni, hát miért ne próbálnánk meg? Tapasztalataim szerint az alkudozásnak csak saját türelmünk szab határt, még ha pofátlanok vagyunk, akkor sincs különösebb retorzió.
- Városainkban lehetőleg mindig legyenek kémek, és diplomatákat is tartsunk mindig kéznél. Egy kis pénzzel könnyen elháríthatunk veszélyes szituációkat.
- A kémkedésnek és az orgyilkosságnak többnyire nincs negatív következménye: legrosszabb esetben a lebukott emberünk meghal, de a megcélzott nemzet még ekkor sem él semmilyen megtorlással. Igen ritka az olyan lebukás, amikor az ellenség megtudja, hogy mi voltunk a háttérben (erről üzenetet is kapunk).
- Az egyik legnagyobb üzlet a térképeink (Map Information) eladása. Ezt egy nemzetnek akár minden körben felajánlhatjuk, ha szerencsénk van (és a népnek még van pénze),

akkor mindig fizetni fog érte, hiába vette meg már többször is. Térképünk értékének növelése egyébként nem nehéz - csak küldjünk szét a világba a játék elején pár követet, és máris árulhatjuk kartográfusaink munkáját akár több ezer potya dénárért is.
- A kémek / diplomaták / orgyilkosok esetében is van Retinue, valamint idővel ők is megöregednek és meghalnak.

A római családok keresztje: a szenátus. Bármely római családot irányítva kapunk egy púpot a hátunkra a szenátus képében. Amellett, hogy Róma az ő kezükben van, időről-időre küldeteséseket és feladatokat kapunk, melyeket záros határidő mellett (néhány kör) teljesítenünk kell. A feladatok változatosak, de egy közös bennük: ha nem hajtjuk végre őket, akkor a szenátusbeli hírnevünk egyre csökken, és idővel egyre gonoszabb küldetéseket osztanak ránk. Ha a kapcsolatunk nagyon megromlik, eljön az idő, amikor felkérik a



családfőnket egy jó kis öngyilkosság elkövetésére. Ha ezt visszautasítjuk, akkor lázadónak minősítenek bennünket. Ekkor tör ki a római polgárháború, melyben a másik két család ellenünk fordul, ám ekkor lehetőségünk nyílik nemcsak az ő legyőzésükre, hanem Róma elfoglalására is, amely ugyebár a hosszú kampányban létfontosságú a császári cím elnyeréséhez. Persze ehhez sok időre van szükség, mialatt a másik két család fontos szövetségesünk, és attól még nem dől össze a világ, ha néha nem teljesítünk egy-két szenátusi missziót. Idővel az összetűzés amúgy is bekövetkezik, ezért rendszeresen nézzük meg szenátusi megítélésünket, és ha látjuk, hogy akármit teszünk, lefelé megyünk a lejtőn (miközben a köznép rajong értünk), akkor készüljünk a harcra.

TUDTAD-E?
Jobb gombbal az Army / Town / Agents fülekre kattintva teljes listát kapunk birodalmunkról.

Tippek:
- Bár a rivális családokat nem támadhatjuk meg, a kémkedés és az orgyilkosság nincs megtiltva. Ezért nyugodtan tanulmányozzuk ügynökeinket a többiek kárára.
- Ha kitör a polgárháború, a megvesztegetés hihetetlenül hatékony fegyver a kezünkben. 3-4000 dénárral komplett hadseregeket állíthatunk az oldalunkra, akikkel egyszerűen lemoshatjuk a rivális családokat. Csak ne felejtsük el megszüntetni azokat a seregeket, amikre már nincsen szükségünk, mert különben csődbe megyünk.

Biológiai hadviselés - ókori módra

Ha egy városban kitör a pestis, a lakosság automatikusan pusztulni kezd, és a néphangulat is romlik. A várost megközelítő neves karakterek (kémek, diplomaták, orgyilkosok) és seregek is megfertőződhetnek és továbbterjeszthetik a ragályt. A beteg embereinkről minden körben listát kapunk. Ezt akár előnyünkre is fordíthatjuk: egy fertőzött emberünkkel látogassuk meg az ellenség városait, és hamarosan ott is tombolni fog a betegség. Egyébként a járvány ellen sok mindent nem tehetünk. Ha felépítettük a „vizes" épületeket, akkor nincs más dolgunk, míg várni, hogy elmúljon.

Mielőtt a csata elkezdődik...

Az egyik legfontosabb dolog, hogy seregeink mindig vegyes összetételűek legyenek. Csak egyfajta egységre alapozva szinte biztos a bukásunk. Az egységek harcértékét egyébként három tényező befolyásolja:
- *Az egység típusa* (nyilvánvaló ugyebár).
- *A felszerelés minősége:* ha egy egységet olyan városban képzünk ki (vagy töltünk fel) ahol van valamilyen kovácsműhely, az szintjétől függően +1 / +2 / +3 bonuszt ad az egységek páncélzati illetve támadóértékéhez. Az egységeink kártyáján a felszerelés minőségét apró bronz- / ezüst- / aranykard és pajzs szimbólumok jelzik.
- *Tapasztalat* (Experience): minden a csatákban derekasan részt vevő csapat tapasztalatot gyűjthet. Kilenc szint van a játékban, mely az egységek kártyáján kis V alakú szimbólumokkal van jelölve. Itt is

Hajók (Marius előtt & után is)

	Egység neve	Támadás	Védekezés	Legénység	Ár
	Bireme	6	6	40	450/80
	Trireme	8	7	60	570/120
	Quinquireme	10	9	100	900/210

megvan a bronz / ezüst / arany fokozat (1-3 szint: 1-3 bronz jel; 4-6 szint: 1-3 ezüst jel; 7-9 szint: 1-3 arany jel).

Az egységekről jobb gombbal részletes infót is kérhetünk, ahol minden harcértéküket megnézhetjük. Itt már a fegyverekből és a tapasztalatból származó különbségek is látszanak. A harcok után egységeink létszáma értelemszerűen csökken, amit kétféleképpen tudunk orvosolni:
- Két azonos egységet bármikor összevonhatunk, ha az egyiket szimbolizáló kártyát a másikra dobjuk (drag & drop).
- Ha egy város képes az adott csapatot megépíteni, akkor azt fel is tudja tölteni. Ehhez az egységgel be kell menni a városba, majd a Re-train fülön kiválasztani azt. Ennek előnye, hogy egy körben akár nyolc csoportot is feltölthetünk, ráadásul ha van kovács a városban, akkor a fegyverzet is javul. Általában célszerűbb a Re-train opció mellett dönteni, mivel egy kör alatt sokkal több egységet tudunk így helyrepofozni, mintha újakat kellene építenünk az összevonás miatt.

Mielőtt csatákra kerülne a sor, ne feledkezzünk meg arról, hogy a harcok megkezdése előtt seregeink elhelyezkedése nagyban befolyásol az ütközetekbe. A csatákat mindig a nekünk kedvező területeken kényszerítsük ki: ha sok lovasunk van, sík területen próbálkozzunk, míg ha védekeznünk kell, akkor egy híd vagy egy dombos környék az ideális. Egy csatában több sereg is részt vehet. A térképen az ütközet helyének közvetlen környezetében lévő csapatok automatikusan bekapcsolódnak a harcba, ráadásul a térképen is látható irányból jönnek be. Ezért például, ha egy ellenséges sereget a térképen két csapatunkkal közrefogunk, akkor a taktikai harcban az egyik csapatunk szemből, a másik pedig hátulról jön - ez már fél győzelem.

Tipp:
- Amelyik csapatunkkal a támadást indítjuk, az lesz az irányításunk alatt. Ha a csatában résztvevő többi seregben van hadvezér, azok automatikusan a gép irányítása alá kerülnek, egyébként mi rendelkezünk az egységekkel utánpótlás formájában. Sajnos az AI a mi oldalunkon elég kamikáze módon harcol, aminek sokszor az értékes vezér halála a vége. Ezért gondoskodjunk róla, hogy csak az általunk irányított seregben legyenek családtagok. Közvetlenül a csata előtt rakjuk vezéreinket egy csapatba, és azzal támadjunk elsőként.

Zsoldosok

A városokon kívül lévő hadvezéreink zsoldosokat is bérelhetnek fel. Ezek típusa területről-területre változik. Előnyük, hogy azonnal rendelkezésre állnak, hátrányuk, hogy kicsit drágábbak, mint a saját egységeink, és feltölteni sem tudjuk őket. Végszükségben mindenesetre nagyon hasznosak, ráadásul némelyikük elég erős (pl. krétai íjászok, mauritániai elefántok), arról nem is beszélve, hogy így hozzájuthatunk olyanokhoz is, amelyeket egyébként mi magunk nem is tudunk gyártani. Egyes nemzeteknél ez létfontosságú, mivel némelyik nem rendelkezik erős gyalogsággal vagy lovassággal, ami fontos a győzelemhez: ekkor zsoldosokkal kell operálnunk.

Taktikai csaták kulcsa - a morál

Más játékoktól eltérően, itt hatalmas szerepet játszik a katonák harci kedve. Ha a csatákban sikerül megtörni az ellenség morálját, akkor előbb-utóbb a katonák megfutamodnak, és ekkor már nincs más dolgunk, mint nyúlvadászatot tartani, és kikergetni az ellent a csatatérről. De mitől is megy el a katonák harci kedve?
- Minden seregnek van kapitánya (ha nincs családtag a seregben, akkor egy közönséges egység lesz kinevezve), akit a négyszögletes zászlóról lehet megismerni. Ha ő megfutamodik, akkor az alá tartozó emberek harci kedve is csökken, és ha netalántán sikerül megölnünk az illetőt, akkor az láncreakciószerű pánikot okoz az ellenség soraiban.
- Ha egy csapatot oldalról, vagy netalántán hátulról ér támadás, az szintén destruktív hatású, mind a katonák fizikai egészségére, mind a bátorságukra. Ezért a harcban a legfőbb célunk az átkarolás, illetve hátbatámadás kell hogy legyen. Erre legalkalmasabb a lovasság. Miközben gyalogosainkkal szemből lekötjük az ellenséget, kerüljünk a hátába lovasokkal. Egy innen érkező roham nagy eséllyel futamítja meg a szembenálló csapatot.
- Ha egy egység sokszorosan nagyobb erővel kell hogy megküzdjön, vagy túlságosan nagy veszteségeket szenved, az szintén rontja a harci kedvet. Ezért használjuk ki a játék kő-papír-olló- szabályát, azaz azt az elvet, hogy mindennek van ellenszere. A lassú gyalogság ellen küldjünk íjászokat, az íjászok ellen alkalmazzunk gyors lovasságot, a lovasság ellen pedig használjunk lándzsásokat és falanxot.

Külön érdemes odafigyelni a csatamező éghajlatára. Rómaiként játszva Afrika (különösen Egyiptom vidéke) igen kemény dió, mivel a nehézpáncélos harcosok hamar kifáradnak, miközben az egyiptomiak nagyon jól bírják a klímát. A morál mellett egyébként a fáradtság is nagy hatással van katonáink harcértékére. Főleg a futás veszi ki az erőt harcosainkból, ezért csak kritikus esetben, illetve rohamozáskor használjuk a dupla kattintást, egyébként inkább csak masírozzunk.

Tippek:
- Az Arcade Battles opcióval kikapcsolhatjuk a fáradtság és a morál szerepét a csaták során. Így sokkal akciódúsabb, ám véleményem szerint jóval kevesebb taktikát igénylő csatákat játszhatunk le.
- Az automatikus csatalejátszás általában sokkal rosszabb eredményeket szül annál, mintha mi játszanánk le az ütközetet. Csak akkor használjuk, ha fölényünk tetemes, vagy akkor, ha nem igazán érint az ütközet kimenetele (pl. polgárháború idején, a megvesztegetett seregekkel gyengítjük a többi családot).
- Használjunk sok íjászt. Komoly veszteségeket képesek okozni bárkinek (beleértve saját egységeinket is), szóval ésszel, de a közelharctól óvjuk őket.

- Miközben igyekszünk kimanőverezni az ellenséget, ügyeljünk a saját oldalunkra és hátunkra.
- A lovasságot csak rohamra használjuk, kerüljük velük a kézitusát. Ezért amint belerobbanunk az ellenségbe, inkább vonuljunk velük vissza, és rohamozzunk újra meg újra.
- Ne feledjük: a legtöbb közelharci római gyalogosnál is (Principes, Hastatii, Cohort) van hajítódárda, de csak akkor használják, ha bekapcsoljuk (Enable Fire at Will mode).

TUDTAD-E?
Ha egy seregnek nincs mozgáspontja és úgy szenved vereséget akkor automatikusan szétoszlik.

Városok ostroma

Egy város elfoglalásához le kell győznünk a védőket, és el kell foglalni a település közepén zászlóval jelzett teret. Ehhez előbb valahogy be kell jutni a falon, ha nem akarunk hat-hét kört is eltölteni az ellenség kiéheztetésével (ez is lehetséges, de nem javasolt - ennyi idő alatt megjöhet az erősítés). Ha seregünkben van valamilyen falbontásra alkalmas egység (pl. Onager vagy elefántok), akkor azonnal megindíthatjuk a támadást, ellenkező esetben legalább egy kört el kell töltenünk valamilyen ostromszerkezet megépítésével. Az alábbiakat építhetjük meg:

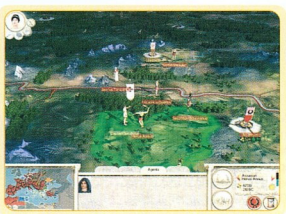
- Faltörő kos (Ram): a várak kapuja, illetve a cölöpfalak ellen hatásos. A nagyobb falakat elég sokáig tart lebontani vele, ez idő alatt a védők illetve a tornyok cafatokra lőhetik a kezelőket.
- Létra (Ladder): előnye, hogy elég gyorsan fel lehet jutni vele a falakra. Próbáljunk meg ott felmászni, ahol nincsenek védők a falon.
- Ostromtorony (Siege Tower): jó nagy, kerekeken guruló torony, amelyen keresztül (miután a várfalhoz gurítottuk) egyből a falak tetejére juthatunk. Elég sérülékeny, különösen a tüzes nyilakat nem „kedveli", valamint viszonylag lassan másznak fel az emberek a belső létrákon. Mindig kemény harcosokat rakjunk bele, mert többnyire lesz fogadóbizottság a falakon.
- Aláaknázási pont (Sap Point): elég drága, és szerintem nem túl hatásos. Ha megépítjük, a taktikai csatánál megjelenik egy „bányalejárat", ahová, ha beküldjük embereinket, akkor azok egy alagutat ásnak a

falhoz, ami erre leomlik, utat nyitva a várba. Sajnos azt nem tudjuk szabályozni, hogy hova kerüljön ez a pont, ráadásul a fal leomlasztásával nehézkessé válik a tornyok elfoglalása.

A várostromokat az ellenséges katonákon kívül a várfal tornyai is megnehezítik. Ezek ugyanis automatikusan lőnek ránk, ráadásul elég csúnya károkat képesek okozni. Emiatt az ostromeszközeinket próbáljuk két torony közti falrészeknél bevetni, ahová egyik torony sem ér el. Ebből a szempontból a kőfalak kapui még veszélyesebbek. Ott nemcsak hogy két torony van, hanem még forró olaj is hullik a támadók nyakába. Ám erre is van megoldás: a tornyokat ugyanis el lehet foglalni, ha a várfalon megközelítjük őket. Ilyenkor a mi kezünkre került torony már a védőkre fog tüzelni, és a kapu is kinyílik csapataink előtt. Ezért várostromnál mindenképpen küldjünk fel két-három csapatot (lehetőleg közelharcban erőseket) a falakra, és foglaljuk el a tornyokat, mielőtt a főseregünk megindul. A városokon belül a szűk utcákon nincs túlságosan sok manőverezési lehetőség. Nem tud az ellenség bekeríteni, de cserébe nekünk is frontális támadással kell operálnunk, ami kolmoly vérveszteséget is jelenthet. Ezért mindenképpen próbáljunk meg valahogy pár egységet kerülő úton az ellenség hátába vezetni, még ha sok időbe kerül is, a végén megtérül.

Tippek:

- Az, hogy milyen ostromgépeket építhetünk, csak a megtámadott város falának típusától függ.
- Nem kell túlzásba vinni az ostromra szolgáló eszközök építését: egy-két faltörő kos vagy ostromtorony bőven elegendő (stílusunknak megfelelően).
- Az ostromtornyokba íjászokat is rakhatunk, akik a magasból nagyon hatékonyak a vár védői ellen.
- Minden eszköz kezeléséhez legalább egy csapat szükséges, ám csata közben bár-



mikor „eldobhatjuk", illetve „felvehetjük" ezeket a szerkezeteket, ahogy a szükség diktálja.

- Ostromkor néhány egységet helyezzünk a vár főseregünktől eltérő oldalára. Ezzel arra kényszerítjük az ellenséget, hogy megossza erőit. Még ha nem is tudunk ezekkel a megtévesztő-csapatokkal bejutni, akkor is hasznosak.
- Vigyünk sok íjászt (és Onagert ha lehet). Ezekkel roham előtt ritkítsuk meg a várfalon lévőket, és ha elfoglaltuk a falat, onnan is lődözzünk velük a belül lévő ellenre.
- A falanxok (Phalanx) különösen jók az utcai szemtől-szemben harcban. Lassúságuk itt nem hátrányos, hiszen nem tudják őket oldalba kapni.

TUDTAD-E?

A szóköz billentyűvel felgyorsíthatjuk a stratégiai térképen egységeink mozgását.

Mit tegyünk egy elfoglalt várossal?

Ha sikeresen megszerzünk egy ellenséges várost, három opció közül választhatunk:

Occupy settlement: gyakorlatilag átvesszük az uralmat fölötte, a lehető legkisebb károkat okozva a lakosságban. Csak minimális pénz üti markunkat.

Enslave populace: a népesség egy bizonyos részét rabszolgaként elhurcoljuk saját városainkba. A rabszolgák egyenlően lesznek elosztva azon városaink között, ahol van kormányzó, emellett még némi pénz is üti markunkat. Főként a játék kezdeti szakaszában célszerű ezt használni, hogy viszonylag hamar fel tudjuk fejleszteni az induló városainkat.

Exterminate populace: a lakosság döntő többségét kivégezzük, és vagyonukat felprédáljuk. Ezzel az opcióval egy nagyváros esetén rengeteg pénz üti markunkat. Olyankor érdemes használni, ha pénzszükében vagyunk, illetve a város már elérte a maximális fejlettségi szintjét, vagy nem terveznénk a további fejlesztését. A nép ez után az akció után olyan lesz, mint a kezesbárány ráadásul a Squalor értéke is lezuhan. Az épületekben csak javítható károk keletkeznek még ekkor is.

Elérkezett a cikk vége, és meg kell, hogy mondjam, sok dologra egyszerűen nem jutott hely. Remélem azért sikerült hasznos tanácsokat adnom, és ha esetleg valami kérdés merülne fel, írjatok bátran, ha tudok, szívesen segítek! De addig is - Rómáért előre!

SzabFer

Harci kutyák

Az ókori harcokban nem csak emberek, hanem állatok is részt vettek, és ez nincsen másképp a játékban sem. A kutyák igencsak hatásosak bármilyen egység ellen, ráadásul nagymértékben csökkentik a harcosok morálját. Használatuknál érdemes figyelni arra, hogy amikor rohamra vezényeljük őket, az állatok egy idő múlva elhagyják az idomárjaikat, és többet nem is irányíthatóak, megvadulva nekitámadnak minden ellenségnek. Amint látjuk, hogy a kutyák elrohannak, vonjuk vissza gazdáikat, mert ők viszont nem sokat érnek a csatában. Ellenben ha életben maradnak, a harc végén a kutyáik regenerálódnak, és újra meg újra bevethetőek. Ez nagyon kellemes, mert a kutyákat így bármikor beküldhetjük a harcba (akár elsőként is, megbontani a szemben álló fél hadrendjét), és nem kell tekintettel lennünk a veszteségeikre.

Hadigépezetek (Marius előtt & után is)

	Egység neve	Támadás	Támadás	Védekezés	Roham bónusz	Ár	Speciális megjegyzések
	Ballistas	53	24	11	0	320/100	Több személy sebzése, nagy hatótáv, tüzes lövedék, nem rejthető
	Scorpions	43	0	11	0	380/100	Több személy sebzése, extra hatótáv, tüzes lövedék, nem rejthető, csak katonák ellen
	Onagers	53	70	11	0	830/120	Területre hat, extra hatótáv, tüzes lövedék, nem rejthető, katonák ellen pontatlan
	Heavy Onager	63	110	11	0	1050/120	Területre hat, extra hatótáv, tüzes lövedék, nem rejthető, katonák ellen pontatlan
	Repeating Ballistas	33	0	11	0	460/160	Több személy sebzése, nagy hatótáv, tüzes lövedék, nem rejthető, csak katonák ellen

TRIBES: VENGEANCE

Páncélzat felcsatolva, Jetpack begyújtva, fegyverek kibiztosítva. Azt hiszem minden készen van ahhoz, hogy bolygóközi csapást mérjünk az ellenségre. De kinek az oldalán állunk? Imperial vagy Tribal? Multiplayerben mindenki eldöntheti, kivel szimpatizál, egyjátékos módban pedig egy 20 évet felölelő történetet csatázhatunk végig. Eddig hibátlan.

- **CD Link: Képgaléria, Trainer**
- **Fejlesztő: Irrational Games**
- **Kiadó: VU Games**
- **Megjelenés: 2004. október 22.**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: www.tribesvengeance.com**

Már hat év is eltelt, mióta először megpillantottuk a fényesen csillogó páncélzatot, és a Jetpackek turbináinak fényes gázcsóváit. A Starsiege: Tribes kimondottan online játékra lett tervezve, ami '98-ban még elég bátor próbálkozásnak számított, és elkészítésével hatalmas kockázatot vállalt mind a kiadó, mind a fejlesztő. A boltok polcaira huppanva igazi Hamupipőke-történet kerekedett a kockázatos üzletből. A játék kritikai- és közönségsikernek bizonyult, így rövid időn belül rengeteg ember szidta a pinget a végletekig zsúfolt Tribes szervereken. A pezsgőbontást és a szárnyaló eladásokat ismét munka követte: a szorgalmas fejlesztők nem lazsálnak, hanem a sikeres dolgoknak azonnal elkezdenek folytatásokat gyártani. A Dynamix is így tett, és két év megfeszített tempójú munka után, a Tribes 2-vel rukkolt elő (képzeljetek ide egy mérsékelt hosszúságú, kínos csendet, hatásszünet gyanánt). Sajnos a 2001-es év elején kijött játék nem volt teljesen bugmentes, és akkor még kegyetlenül finom voltam. Tele volt hibával, látszott, hogy enyhén sietősre vették a tempót. A rögös indulást szerencsére hatalmas patch-ek követték, és bizonyos idő után sikerült élvezetes formába önteni a Tribes 2-t, de letörölhetetlen folt esett a Jetpack-harcosok páncélján. Úgy látszik Hamupipőke nem nézte jó szemmel az üvegcipellőjének elvesztését, ezért most biztosra ment: a Tribes: Vengeance becenevű cipőcskét jó vastagon bekente belülről pillanatragasztóval, hogy még csak véletlenül se essen le lábacskájáról. Aki nem érti a kissé ködös hasonlatomat: a Tribes: Vengeance-be beleadtak apait-anyait, így a kudarcot kiszűrték, mint lehetőséget.

A multiplayer élvezetekben nem volt hiány sosem, azonban az egyjátékos módot nem nagyon favorizálta ez a széria. Többnyire annyiból állt a single player opció, hogy botok ellen gyakorolhattunk. Ez nem tűnt túl szerencsés megoldásnak, így a Vengeance-be olyan egyedül játszható hadjáratot építettek be, ami önmagában is megállná a helyét, szinte bármely játék ellen. Nagyszerű, a Tribes univerzumba maximálisan illeszkedő, 20 évet felölelő történetet kreáltak az írók, tele nagyszerű párbeszédekkel, és egy mérsékelten kiszámítható csavarral a befejezésben. Persze egy jó sztori még önmagában véve kevés, ezért az Irrational Games-szes srácok meglepően jó játékmenettel fűszerezték meg a Vengeance-t. A szokásos First Person Shooter lövölde mellé sikerült becsempészniük a multiplayer mód legjobb elemeit. Erre rendkívül jó példa, mikor a játék elején egy hatalmas arénában mérhetjük össze erőnket különféle játékokban Imperialként, a Tribal harcosok ellen. Eszméletlenül hangulatos, kommentátor értékel, a csapattagok szólnak hozzánk, mindenkinek megvan a maga feladata. Csodálatos, és ez még nem is a valódi multiplayer, csupán csak egy kis ízelítő ahhoz képest.

MULTIMÓKA

A single player kampányra külön nem térnék ki, mivel olyannyira jól van felépítve, hogy egykettőre tisztába kerülünk a rendszerrel, az alább leírt tippek és trükkök pedig ugyanúgy alkalmazhatók az egyjátékos csatározások során, mint online. A játékok sava-borsa, az egész széria kvintesszenciája, ergo nincs nélküle Tribes sorozat (nem, nem én vagyok az Építész a Mátrixból). Elengedhetetlen, hogy felkészülten vágjunk neki az online harcnak, amennyiben nem akarunk már az első játszma során túlságosan a csapatunk kárára lenni. Először tekintsük át a játékmódokat, utána pedig néhány, a túléléshez szükséges stratégiát.

Kezdetnek itt van mindjárt a „Ball" fedőnevű módusz, amihez hasonlót már láthattunk az Unreal Tournamentekben. A felállás alapjában véve nagyon egyszerű: a csapatunknak az a feladata, hogy a pályán található egy darab labdát megszerezze, és az ellenfél „kapujába" juttassa. Ha megölnek minket, elejtjük a bogyót, úgyhogy nem árt megosztani a figyelmünket a saját testi épségünk védelme, és a gólszerzés között. Ugyanakkor a csapat érdekeit is a sajátunk elé kell pottyantanunk a prioritási listánkon. Hiába van nálunk a laszti egy percig, ha megölnek minket, és elveszik a nehezen megszerzett gömböt. Ezt kiküszöbölhettük volna például azzal, ha átpasszoljuk egy olyan csapattársunknak, akinek több élete van nálunk. Nem olyan könnyű ám adogatni és dobálni ezt a kis cuccot, mert mindent el lehet róla mondani, csak azt nem, hogy egyenesen száll. Ezért van szükség arra, hogy relatíve közel legyünk csapattársunkhoz passzolás közben, így biztos sikerül átadni a labdát. Természetesen az előbb említett, célzással kapcsolatos intelem gólszerzésre is ugyanúgy igaz.

TUDTAD-E?

Az Irrational Games-nek köszönhetjük többek közt a System Shock 2-t is.

Hiába az aranyos név, a „Rabbit" korántsem plüssnyuszi simogatás, sőt, tulajdonképp az egyik legdurvább multiplayer játékmód mind közül. Feltűnik a pályán valahol egy zászló. A feladatunk ezt megszerezni, és minél tovább magunknál tartani. Ez elég lazának tűnhet, ám azt hozzá kell tenni, hogy a szerveren mindenkinek ugyanez a célja. Nem túl barátságos belegondolni mikor a zászlóval rohangálunk, és ránk ront 31 dühös játékos azzal a céllal, hogy darabokra szedjen minket. Minél tovább tartjuk magunknál a lobogót, annál több pontot szerzünk. A kör végén a legtöbb pontot szerzett versenyző győz.

Rengeteg akciójáték Multiplayer részének eleme a jó öreg „Capture the flag", így a Tribes sorozatból sem hiányozhat. Semmi bonyolultság, komplexitás, csak két csapat, két zászlóval. A játékmód neve is mutatja a célt: lopd el a zászlót! Rém egyszerű: átküzdöd magad a csatamezőn, belopózol az ellenség bázisára, ellopod a lobogójukat, visszaosonsz a saját főhadiszállásodra, és megérinted úgy a csapatzászlódat, hogy az ellenségé még a kezedben van. Talán nem is olyan egyszerű, de pontosan ezért olyan nagyszerű. Mint a „Ball"-nál, itt is nagyon fontos a csapatmunka. Nem muszáj kirepülni és megölni az utadba kerülő ellenséget. Inkább törekedni kell az összehangolt hadműveletekre, mindenkinek legyen meg a maga szerepe. Egy összeszokott csapat (akár már két óra játék után is összeszokva-

csolódhat a team) igen ütőképes. Egy dolog nagyon fontos: valakinek mindig őriznie kell a saját zászlónkat. Egy nehézfegyverzetű egyén tökéletesen betöltheti ezt a pozíciót.

A következő játékmód „Arena" néven fut. Roppant érdekes szabályai vannak, talán sokan ismerősnek fogják tartani más játékokból. Ez egyfajta Team Deatchmatch, ami addig tart, amíg a csapatunkból az utolsó ember meg nem hal. Nincs Respawn, hanem a Counter Strike-hoz hasonlóan minden kör elején az egész csapat nekiveselkedik az ellenség legyűrésének. Nem győzőm hangsúlyozni, hogy itt is a csapatjáték a legfontosabb, aki csak frageket szeretne gyűjteni, az próbáljon ki más játékot. Ha meghalunk, akkor a következő kör elejéig halottak leszünk, úgyhogy nem árt vigyázni magunkra, holtan nem sokat tehetünk a győzelemért. A csapat utolsó tagjának haláláig semmi sincs veszve.

A végére hagytam a legérdekesebb móduszt, ami a „Fuel" nevet viseli. Részben hasonlít a „Capture the flag"-re, mivel szintén két csapat van

bázisokkal, szintén lopkodni kell, ám egy hatalmas adag fűszerkeverékkel megbolondították a játékmenetet. Most nem a zászlók lopkodásán van a hangsúly, hanem üzemanyag megkeresésén és hazaszállításán. A pályán elszórva lesznek lelőhelyek, ahol kapunk egy benzineskannát (képletesen), majd kis időzés után teli tankkal (15 egységnyi ennek a kannának a kapacitása) indulhatunk is vissza a bázisra. Az a csapat győz, akinek előbb megtelik a saját bázisán található üzemanyagtartály. Ebben a módban kifejezetten versenyképesek vagyunk még 15 egységnyi naftával is a hátunkon. Ugyanúgy lőhetünk, manőverezhetünk, mint normál állapotban. Természetesen még néhány csavart alkalmaztak: ha megölünk egy ellenséges katonát, az ő tartályuk üzemanyagszintje egy egységnyivel csökkenni fog. Amennyiben egy naftát szállító ellenséget lövünk ki, úgy elrabolhatjuk a tetemétől a kannát, és repkedhetünk is vissza a saját bázisunkra. A merész játékosokat is jutalmazzák: lehetőségünk van az ellenfeleink főhadiszállásáról is csörni egy kis benzint. Ez amellett, hogy nagyon stílusos, elképesztően hasznos is, mivel annyival növeljük saját üzemanyagszintünket hatatértünkkor, amennyivel csökkentettük az ellenfeleinkét.

A fent felsorolt játékfajták mindegyikéhez szükséges a gyorsaság, ám azokhoz, melyek nem kifejezetten a gyilkolásról szólnak, kell egy kis pluszt alkalmaznunk. A profi játékosoknak ugyanis muszáj elsajátítani egy milliónál is többszöri gyakorlást igénylő manővert. Ez az úgynevezett „Skiing", vagyis síelés. Technikailag a síklás szó sokkal jobban illik rá, mivel a legritkább esetben fogjuk havon használni. A páncélzatunkhoz jár ez a formatervezett bakancs, aminek kívánságunk szerint megszüntethetjük a tapadását, így csúszkálva ide-oda.

Gyakorlatban sokkal hasznosabb és értelmesebb mint így leírva, bízzatok bennem. Az egész formagyakorlat arról szól, miként tudjuk kihasználni a terep sajátosságait. Mivel a Vengeance-ben már korszerű fizikai motort használnak, ezért a görkorcsolyázás szabályai tökéletesen ráhúzhatók a Skiingre. Lejtőn lefelé haladva a sebességünk nő, felfelé csusszanva viszont drasztikusan csökken. Mint mindennek, ennek is megvan a maga apró kis trükkrendszere. A csúszásunk kezdősebessége attól függ, milyen gyorsasággal érkezünk a földre a csúszkatalpakat kiengedve. Ez kapásból kizárja a gyors haladást, ha csak egy egyszerű nekifutásból szeretnénk használni a Ski funkciót. Akkor hogy vágjunk bele? A legjobb megoldás, ha olyan magasságról érkezünk egy lejtős felületre, amilyen magasra csak fel tudunk emelkedni a Jetpackünk segítségével! Zuhanunk, zuhanunk, aktiváljuk a csúszótalpakat, és a függőleges mozgási energiánk máris átalakul vízszintes mozgási energiává. A gondosan összeszedett hatalmas sebességünk mindaddig megmarad, míg emelkedő, vagy egyéb akadály nem kerül az utunkba. Ezeket egy ici-pici Jetpackezéssel ki lehet kerülni, majd visszahuppanva a felszínre, folytathatjuk csusszanásunkat. El tudjátok képzelni, milyen jól jön ez a funkció a labdát vagy a zászlót szorongatva, online játék során?! És meg kell említsem a single playerben nyújtotta előnyöket is, mivel az AI nem nagyon sze-

TUDTAD-E?

A második rész mérsékelt siker után elkezdtek fejleszteni egy gyökeresen másfajta Tribes játékot, ám a fejlesztést leállították.

Vegyük komolyan

Valószínű hogy sokan lesznek, akik komolyan is foglalkozni szeretnének a Tribes: Vengeance nagyon jól sikerült multiplayer részével. Nekik nem árt képben lenni az aktuális történésekkel, a Scene alakulásával, valamint muszáj a többi rajongóval kapcsolatot teremteni. Minderre a legjobb hely az interneten egy Tribes rajongói oldal, ahol klánmeccsek eredményei, patchek, és egy igen hangulatos fórum várja a látogatókat. Amíg nem készül el a magyar játékosokat tömörítő oldal, addig tartsuk szemmel a folyamatosan frissülő, *www.tribalwar.com* című oldalt.

reti, ha alig tudja követni a mozgásunkat. A Skiing hasznos dolog: nem csak eszméletlen gyorsasággal tudjuk átszelni majd a pályát, hanem a segítségével olyan magasságokat is elérhetünk, amit sima Jetpackezéssel nem nagyon tudnánk. Megint csak a fizika korlátait szem előtt tartva manőverezhetünk. Például egy 45 fokos emelkedőről elrugaszkodva, a Jetpacket beizzítva nem fogunk Harrierként nyílegyenesen felszállni, hanem ívesen repülünk majd előre, fel. Viszont vannak ám egészen Tony Hawk-játék szerű fél- és negyedcsövek is a Tribes: Vengeance-ben, amik tekintélyes mértékű függőleges repülést garantálnak. Ha ilyennel találkozunk, akkor vegyük figyelembe, hogy semmi sem véletlen. Azért vannak odatéve, mert valószínűleg magasra kell röppenni. Gyakorolni kell, nincs mese. Akármelyik szerverre is lépünk be, az elején még csak kapkodni fogjunk a fejünket az ellenségek után.

Egy idő után hozzászokunk a mozgások követéséhez, sőt, elég játék után már gyors helyváltoztatásokkor is tudni fogjuk, merre lesz az ellenség, és hova kell lőni, hogy eltaláljuk. Ez persze fordítva is igaz, lehetünk a puska másik végén is. Van egy másik kis aranyos barátunk, a Csörlő. Azon kívül, hogy magunkhoz húzhatunk vele tárgyakat, alkalmas még kiszámíthatatlan helyváltoztatások lebonyolítására is. Ezt úgy kell elképzelni, mint a Pókember fonalát. Kilövi valamire, és a pókfonál mentén odahúzza magát. Ez rendkívül hatékony társnak bizonyul majd, ám maximális figyelmet igényel. Az rendben van, hogy összezavarjuk az ellenfelet, de a sebes mozgások közepette még magunkat is elveszthetjük. Noha negyedóra is elég az alapszintű használatához, több óra is kevés a profizmus eléréséhez. Vigyázni kell, nehogy érintkezzen a kifeszített kábel akármilyen felülettel, különben megszakad. Fedett pályákon akár Pókemberszerű sorozatos lengéseket is produkálhatunk, ezzel is megnehezítve az ellenlásunkat. A legszebb az egészben, hogy akármilyen helyváltoztató lengést viszünk is véghez, a sebességünk megmarad, így akármikor lehuppanhatunk a talajra csúszkálni, vagy Jetpackkel tovább is repülhetünk. Annyit elárulok, hogy nekem csak és kizárólag a szerencsémen múlt olyan embert eltalálni, aki a csörlője segítségével menekült előlem. Majdnem kihagytam az egyik legjobb funkcióját ennek a szerkezetnek! Rákapaszkodhatunk a segítségével akármilyen járműre! A Rover hátulját megcélozva, a Ski gombot nyomva tartva simán vontathat minket a négykerekű, mi pedig csak vízisíelünk a szárazöldön mögötte. Mikor azonban az Assault Ship nevű repcsiről lelógva osztjuk az áldást, mindenki tátott szájjal bámul majd, mivel látványnak és stíluselemnek sem utolsó a dolog.

TUDTAD-E?

Még a játék megjelenése előtt kijött az 1.01-es patch, ami nélkül nem működik a multiplayer funkció...

Oldschool

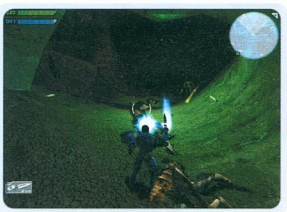
Említettem még a cikk elején a Tribes játékok történeti áttekintése során a legelső, 1998-ban megjelent részt, ami elindította hódítóútján ezt a sikeres franchise-t. Bizonyára akadnak olyanok, akik még nem próbálták ki, mert akkoriban még nem jutottak internetközelbe, vagy egyszerűen csak elkerülte a figyelmüket. Nos, nekik van egy jó hírem: a Sierra, a Vengeance megjelenésének apropójából ingyenesen elérhetővé tette a Starsiege: Tribes-t! Az *ftp://ftp.sierra.com/pub/sierra/tribes/other/tribes_fullgame.exe* címről mindenki leszedheti a teljes játékot, továbbá a hivatalos honlapon az összes patch is elérhető. Mindössze egy 135 megás letöltés, ennyit bőven megér!

MI VAN A GARÁZSBAN?

A Tribes: Vengeance négy darab járművel büszkélkedhet, két földet, és két levegőt birtokukba vevő alkalmatosság kapott helyet. Mind single, mind multiplayer játék során találkozhatunk velük, és mindkét módban igen hasznosnak bizonyulnak. Annyit kell tudni róluk általánosságban, hogy sérülések esetén javíthatók Repair Packekkel, vagy Repair Stationökkel. Ez az egyjátékos küldetések során jóval gyorsabban történik majd, mint az online háborúskodás közben.

Rover: A Rover a legalapvetőbb földi jármű, néhány igen kellemes feature-rel megfűszerezve. Páncélzata nem túl erős, azonban biztos vagyok benne, hogy single playerben jókat száguldozunk majd vele, multiplayerben pedig szerves része lesz a stratégiánknak. Többjátékos játszma esetén mozgó Spawn Pointként fog viselkedni ez a jármű, aminek nem szükséges ecsetelnem az előnyeit. Elég ha annyit mondok, hogy jó helyre eldugva komoly meglepetéseket okozhatunk az ellennek. De ez még nem minden, mert a csomagtartóban lévő dolgokkal feltölthetjük lőszerkészletünket, gyógyíthatjuk magunkat, páncélt cserélhetünk, más szóval kisebbfajta mobilbázisként funkcionál a Rover. Fegyverzete egy légvédelmi ágyúból áll, amit mozgás közben lehetetlen akkurátusan használni. A Jetpack gomb nyomvatartásával turbózhatunk, így sebesen furikázhatunk a talajon.

Fighter Pod: Haszontalan. Ez az egy szó jut eszembe, ha erre a járműre gondolok. Szinte nincs is páncélzata (mesterlövészpuskával kilőhetnek a pilótaülésből komoly nehézségek nélkül), a fegyverzete által okozott sebzés is a zéróhoz húz, továbbá gyorsabbak lehetünk a Skiing funkcióval, mint a



Fighter Podot használva. Annyi pozitívuma mégis van a szerkezetnek, hogy nagyon jól irányítható, és nagyjából ennyi. Használata ellenjavallott.

Jump Tank: Ez a szárazföldi minierőd sokkal erősebb, mint a Rover, habár sem készletfeltöltésre, sem mobil spawn-pointként nem használható. Elsődleges fegyvere egy mortar szerű ágyú, ami ellenséges épületek ellen igen hatékonynak bizonyul, emberek ellen már kevésbé. De semmi baj, mert másodlagos fegyvere egy jó kis gépágyú, ami gyalogosok ellen vethető be óriási sikerrel. A páncélzata igen erős, sokkal többet bír mint a Rover. Mint a neve is mutatja, érdekes dologra képes ez a tankocska. A Jetpack gomb megnyomásakor ugyanis szökken egyet a levegőbe. Ha ezt mozgás közben tesszük, akkor a lendület és a jó kis fizika miatt előreugrik a drágaság. Kisebb akadályok leküzdésére szuper!

Assault Ship: Elképesztően jó támadórepülő, tiszteletet parancsoló

felépítéssel, korrekt mértékű tűzerővel. A pilóta képes bombákat szórni, ezzel is segítve a földi csapatok előrehaladását. Mindkét oldalán egy-egy üteg található, amit külön személyzet irányíthat. Habár a páncélzata tekintélyes, elég nagy célpont, könnyen eltalálható, és az ütegeket kezelő katonákat igen könnyű mesterlövészpuskával kilőni. Mindazonáltal nagyon hasznos ellenséges bázisok bevételekor.

VÉDEKEZZETEK MEGFELELŐEN

Ki kell választanunk mindig, hogy milyen páncélzatban fogunk harcba szállni az ellenségekkel. Mindegyiknek megvannak az előnyei és hátrányai egyaránt, mindenki meg

fogja találni a saját játékstílusához a legmegfelelőbbet.

Light: Mindegyik páncélválasztásunk a kompromisszumkötésről szól. Ebben a vértben kegyetlenül gyorsan tudunk mozogni, ám nem nyújt túl sok védelmet, valamint kevesebb lőszert is tudunk magunkkal cipelni. Egyjátékos módban csak akkor használjuk, ha nincs más, multiplayerben viszont elképesztően nagy szolgálatot tehet CTF, Ball, és Fuel menetek során. Ehhez a kategóriához a mesterlövészpuska jár spéci fegyverként.
Medium: Az arany középút. Single playerben a legjobb barátunk ez lesz. Optimális sebesség és védelem. Kell ennél többet mondani? Ja, az ehhez a páncélhoz járó speciális fegyver a Buckler.
Heavy: Bizony ez nyújtja a legjobb védelmet számunkra, cserébe viszont egy álmos csiga is otthagy minket a csatamezőn, ha ez van rajtunk. Több lőszert vihetünk magunkkal a csatába, és elképesztően sok életerő kísér majd minket. Ehhez a vérthez a Mortar nevű fegyver jár ajándékba.

KULCS A FEGYVERRAKTÁRHOZ

Blaster: Amit a Tribes: Vengeance-ben Blasternek hívunk, azt minden másik játékban shotgunnak nevezik. Széles sugárban lő ki kis lézersöréteket, amik belső helyszíneken igen hasznosak, lévén visszapattannak egyszer a falról az apró „lövedékek". Természetesen kint a szabadban nem vesszük majd túl nagy hasznát. Ezért a hibájáért cserébe végtelen lőszerrel kapjuk kézhez.

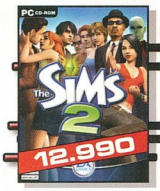
Spinfusor: Pörgő, robbanó diszkoszokat lő ki ez a halálos fegyver. Minden máshol rocket launchernek hívják, de a Tribes természetesen külön nevet adott neki. Sokoldalú kis pusztítóeszköz a Spinfusor, rengeteg módon lehet használni. Előnyös, hogy találatkor az ellenséget arrébb sodorja a robbanás szele, így kitéve nekünk még egy találatra. Ajánlatos nem magát a karaktert célba venni, hanem inkább a földet célozni (légi csaták során meg se kíséreljük bevetni). Jetpackezés előtt Rocket Jumphoz is használhatjuk. A kedvencem!
Chaingun: Fél kiló ólom per perc, remek dizájn, nagy szórás. Minél tovább tartjuk nyomva a ravaszt, annál jobban kezd el szórni, míg a végén minden tizedik lövedék találja majd el az ellent. Alapjáraton sem túl hatékony, de túlmelegedve meg aztán végképp nem. A szokásos tanács ilyenkor, hogy rövid sorozatokban kell tüzelni, és máris egy könnyen használható, király fegyvert tarthatunk a kezünkben.
Grenade Launcher: Ejnye, most mihez kezdjek veled? Gránátokat lő ki, amik lezuhannak a földre, és ott is robbannak fel. A legtöbb csatának eleme a légiharc, és ott egy ilyen fegyver egyszerűen életképtelen. Kizárólag beltérben, szűk folyosókon, csordába verődött ellenségek ellen használható (állítólag van olyan, hogy ez a három feltétel egyszerre összejön…).
Burner: Látványosabb, mint hatásos. A lövedék becsapódáskor igen nagy sugárban felégeti maga körül a terepet. Ám a tűz csak lassan okozza a sebzést, addig el lehet hatszor menekülni, míg komolyabb sérülést képes okozni a Burner. Az a baj, hogy ahol ezt használnánk, oda a Spinfusor való a maximális hatékonyság érdekében.
Buckler: Izé… Szóval nem is tudom mit mondjak. Pajzsként használható elsősorban, de túl sok segítséget nem nyújt. Sosem fogom megszerezni a labdát a segítségével, és még csak egy frag bezsebelésére sem alkalmas.
Mortar: A Heavy Armorral rendelkezők kiváltsága ez a pusztító erejű fegyver. A páncélban lassúak vagyunk, de ezzel a drágasággal iszonyatos sebzéseket osztogathatunk cserében. Az ellenséges bázisok meggyengítésére lett kitalálva, azonban a nagy hatótávolság miatt égből jövő támadásokat is könnyen lehet vele hárítani, csakúgy mint a ránk támadó tankokat. Kiváló figyelemelterelésre is: lefoglalhatjuk az ellenséget, míg a mi csapatunk például ellopja a zászlójukat. Isteni!
Rocket Pod: A rakétákhoz a nevén kívül semmi köze, ezt szögezzük le jó előre. Hat darab kisebb lövedéket lő ki nagyon gyorsan egymás után, szinte egyszerre. Ahogy ezek elhagyták a fegyver csövét, az egerünk mozgatásával képesek leszünk irányítani őket minimális mértékben. Jól hangzik, bár nagyon nehéz használni. Single playerben jó dolog, ám online csak a nehézpáncélzatú ellenfelek és járművek ellen működik, minden más túl gyors a hat lövedékhez képest.
Sniper Rifle: Minden multiplayer játékos rémálma. Célba vesznek, és meghalunk. Ez az egyetlen fegyver, ami a lőszer mellett fogyaszt rendesen a Jetpackünk energiájából is. Amennyiben elfogy az energy, úgy a lövések ereje is drasztikusan csökkenni fog. Hatalmas távolságokból lőhetünk ki vele szinte akárkit. Minden jól működő csapatban kell lennie legalább egy mesterlövésznek, hogy simán menjen minden.

TUDTAD-E?
Az első két részért felelős Dynamix-nek a Tribes 2 volt az utolsó játéka!

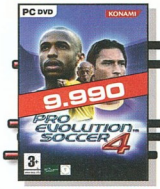
Remélem segítségetekre voltam mind az online, mind az egyjátékos módok megértésében és elsajátításában. Jó játékot mindenkinek, és ne hagyjátok otthon a Jetpacket!

Dante

GAME EXPRESSZ



+ 5 AJÁNDÉK KULCSTARTÓ AZ ELSŐ VÁSÁRLÓKNAK



+ 4 AJÁNDÉK FOCILABDA AZ ELSŐ VÁSÁRLÓKNAK

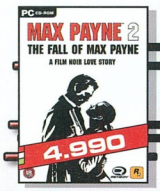
AKCIÓ JÁTÉKOK

	ALIAS	9,990
	APOCALYPTICA	10,990
	AQUANOX 2	3,990
Free	ARENA WARS	4,990
	ARMED AND DANGEROUS	7,990
	ARMORED FIST 3	1,490
	ARMY MEN: SARGE'S WAR	6,990
	BATTLEFIELD 1942 CLASSIC	3,990
	BATTLEFIELD 1942 DELUXE	12,990
	BATTLEFIELD 1942: SECRET W.	7,490
	BATTLEFIELD VIETNAM	11,990
	BEYOND GOOD & EVIL	2,490
	BOND 007 NIGHTFIRE	12,990
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3,990
	BREED +++	5,990
Free	BREED + COSSACS	8,990
Free	CALL OF DUTY DELUXE EDITION	12,990
Free	CALL OF DUTY GOTY	9,990
Free	CALL OF DUTY: UNITED OFF.	6,990
	CATWOMAN	11,990
	CELEBRITY DEATMATCH	2,990
	CHASER	3,990
	CHICKEN SHOOT 2	1,990
	CHROME	6,990
Free	COLD ZERO	1,990
	CONFLICT DESERT STORM 2	3,990
	CONFLICT DESERT STORM I.	2,490
Free	CONFLICT DESERT STORM II.	3,990
	CONFLICT VIETNAM	7,990
	CROC 1 CLASSIC	3,990
	DEAD MAN'S HAND	3,990
	DELTA FORCE 1	1,490
	DELTA FORCE 2	1,990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	6,990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1,990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3,990
	DEUS EX: INVISIBLE WAR	6,990
	DEVASTATION	2,990
	DF - BLACK HAWK DOWN:TS	6,990
	DISNEY: TRON 2.0	6,990
	DOOM 3	10,990
Akció	DRAGON'S LAIR 3D	2,490
	DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	2,990
	EDGE OF CHAOS	1,990
Akció	ENTER THE MATRIX +++	3,990
	FAR CRY	7,990
Akció	FREEDOM FIGHTERS CLASSIC +++	3,990
Free	FULL SPECTRUM WARRIOR	7,990
	GORKY ZERO	6,990
	GRAND THEFT AUTO 3 +++	4,990
	GREAT ESCAPE	4,990
Akció	GTA VICE CITY +++	5,990
	GTA3 + MAFIA	9,990
	GUN METAL	4,990
	HARRY POTTER +++	12,990
	HARRY POTTER 2	12,990
	HARRY P. AND THE PRIS. OF AZK.	11,990
Akció	HIDDEN & DANGEROUS 2	4,990
Free	HIDDEN AND DANGEROUS 2 GOLD	10,990
Free	HIDDEN AND D. 2 SABRE SQ.	6,990
	HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN	2,490
	HITMAN: CONTRACTS	9,990
Free	IGI 2: COVERT STRIKE	2,490
	IRON STORM	1,990
	JOINT OPERATION: TYPHOON R.	10,990
	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	9,990
	LOTR:THE RETURN OF THE KING	12,990
	MAFIA +++	4,990
Akció	MANHUNT	5,990
Akció	MAX PAYNE 2 +++	4,990
	MECH WARRIOR 4 /EXCLUSIVE	2,490
	MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	2,990
	METAL GEAR SOLID 2 +++	11,990
	MIDTOWN MADNESS 2	2,490
	MOHA: ALLIED ASSAULT CLASSIC	3,990
	MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11,990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7,490
Free	MOHA: PACIFIC ASSAULT	11,990
	MORTYR	2,990
	OUTER RIM	1,990
Akció	PAINKILLER	5,990
	PAINKILLER + BREED PACK	12,990
	PAINTBALL HEROES	1,990
	PROJECT IGI /PREM.COLL.	2,990
	RAVEN SHIELD / GOLD	6,990
	RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	4,990
	RAYMAN 3.	2,490
	RAYMAN 3. COLLECTOR	4,990
	RAYMAN GOLD	1,990
	RED FACTION II +++	6,990
	ROBOCOP	4,990
	SCOOBY DOO: MONSTERS	7,990
	SECRET WEAPONS OVER NORM.	6,990
Free	SHARK'S TALE	10,990
	SHELLSHOCK NAM'67	9,990
	SHREK 2.	9,990
Akció	SINBAD	4,990
	SNOW BALLZ	1,990
	SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3,990
	SONIC ADVENTURE DX	9,990
Akció	SOUL REAVER 2	6,990
	SPLINTER CELL COLLECTOR +++	6,990
	STAR TREK / ELITE FORCE II	12,990
Free	STAR WARS: BATTLEFRONT	10,990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST /CL.	3,990
	STAR WARS: THE PHANTOM /CL	3,990
Akció	STATE OF EMERGENCY	1,990
	TACHYON:THE FRINGE	1,490
	TEENAGE MUTANT TURTLES	7,990
	TERMINATOR 3	1,990
	THIEF 3: DEADLY SHADOWS	9,990
	TOM AND JERRY	2,490
	TOMB RAIDER: ANGEL OF D. +++	7,990
	TRUE CRIME: STREETS OF LA	9,990
	UNREAL TOURNAMENT 2004	7,990
Akció	VIETCONG +++	3,990
	WILL ROCK	10,990
	WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3,990
	XIII.	6,990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

Akció	AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	3,990
	AGAINST ROME	3,990
	AGE OF EMPIRES GOLD	1,990
	AGE OF WONDERS SHADOW M.	4,990
	AIRPORT TYCOON 2.	4,990
	ALCATRAZ: PRISON ESCAPE	3,990
	ALIEN ANARCHY	790
Akció	AMERICAN CONQUEST: FIGHT...	5,990
	ANNO 1503	12,990
Free	ANNO 1503 CLASSIC	3,990
	ANNO 1503: TREASURES...	7,490
	ANNO DOMINI	1,990
Akció	ANTANT	2,990
Free	ARMIES OF EXIGO	11,990
	BATTLE FOR TROY	6,990
	BLACK AND WHITE CLASSIC	3,990
	BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	6,990
	C&C GENERALS +++	12,990
	C&C GENERALS DELUXE	11,990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7,490
Akció	C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2,990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3,990
Akció	CAPITALISM 2.	990
	CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	9,990
Free	CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION	7,990
	CIVIL WAR - GREAT BATTLES	3,990
	CIVILIZATION III GOLD PACK	5,990
	CIVILIZATION III: CONQUESTS	3,990
	COMMANDOS 2. /PREM.COLL. +++	2,990
	COMMANDOS 3. +++	6,990
Akció	COSSACKS	1,990
Akció	COSSACKS: ANTHOLOGY	7,990
	COSSACS: BACK TO WAR	2,990
	D-DAY	6,990
Akció	D-DAY & AFRIKA KORPS	8,990
	DEEP SEA TYCOON	990
	DUNGEON SIEGE	2,490
	EMPEROR BATTLE FOR DUNE +++	3,990
	EMPIRES	6,990
	ETHERLORDS	1,990
	EUROPE 1400: THE GUILD	1,990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	1,990
Akció	FIRE CHIEF	1,990
	GANGLAND	5,990
	GLOBAL OPERATIONS	12,990
	GOLEM	990
	HAEGEMONIA	3,990
	HAEGEMONIA: A SOLON HAGY.	3,990
	HEAVEN & HELL	4,990
	HEROES IV. +++	3,990
	HEROES IV. GATHERING STORM	2,990
	HEROES IV. PACK	6,990
	HEROES IV. WINDS OF WAR	2,990
	HOTEL GIANT	1,990
	IMPERIALISM 2.	2,490
	IMPERIUM GALAKTIKA 2.	1,290
	INDUSTRY GIANT	1,990
	INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	1,990
	INDUSTRY GIANT 2.	1,990
	KNIGHTS & MERCHANTS 2	6,990
Free	KNIGHTS OF HONOR	10,990
Akció	KOREA	4,990
Akció	LORDS OF EVERQUEST	2,990
	MAGIC THE GATHERING B.	5,990
	MASTER OF ORION 3	2,990
	MID ALIEN ANARCHY	1,490
	NAPOLEON	1,990
Akció	NO MAN'S LAND	1,990
	PANDORA'S BOX	2,490
	PANZER GENERAL 3.	1,990
	PANZERS	9,990
	PERIMETER	9,990
	PLATOON +++	2,990
	POKOLI SZOMSZÉDOK +++	3,990
	POKOLI SZOMSZÉDOK 2	7,990
	PORT ROYALE	2,990
Akció	RAILROAD PIONEER	4,990
	RAILROAD TYCOON 3	4,990
Akció	REBELS	3,990
Akció	RESTAURANT EMPIRE	5,990
	ROLLERCOASTER TYCOON	2,990
Free	ROLLERCOASTER TYCOON 3	10,990
Free	ROME: TOTAL WAR	10,990
	S.W.I.N.E.	1,990
	SEARCH & RESCUE 2	1,990
	SEARCH & RESCUE 3	2,990
	SEAWORLD TYCOON	2,990
	SETTLERS 3. GOLD	2,490
	SHOGUN CLASSIC	3,990
	SIEGE OF AVALON	1,990
Akció	SILENT STORM	4,990
	SIM CITY 3000 CLASSIC	3,990
	SIM CITY 4	12,990
Free	SIM CITY 4 CLASSIC	3,990
	SIM CITY 4 DELUXE +++	11,990
	SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7,490
	SKATEBOARD PARK 2004	2,990
	SOLDIERS: HEROES OF WW II	9,990
	SPACE COLONY	3,990
Akció	SPELLFORCE	5,990
Free	STARFLEET COMMAND III.	12,990
	STEAMLAND	2,990
Akció	STRONGHOLD	3,990
	SUDDEN STRIKE 2	2,990
	SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	3,990
	SUDDEN STRIKE II GOLD	3,990
Free	SUDDEN STRIKE RESOURCE WAR	3,990

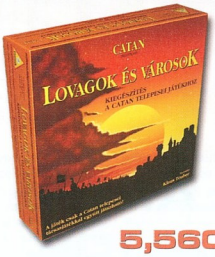
+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!



CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOFTVER, VAGY VÁLLTÁSKA



5,560

CATAN: LOVAGOK ÉS VÁROSOK KIEGÉSZÍTŐ

TÁRSASJÁTÉK AKCIÓ!

ABALONE (KISZORÍTÓS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,800
CATAN TELEPESEI (KOMBINÁLT STRATÉGIAI JÁTÉK)	5,990
A TENGERI UTAZÓ (CATAN TELEPESEI KIEG.)	3,990
ALHAMBRA (KERESKEDELMI, ÉPÍTKEZŐ STRATÉGIA)	4,990
METRO (PÁLYAÉPÍTÉS SOK STRATÉGIÁVAL)	4,990
LEGENDÁK KAPITÁNYA (KALÓZOK VERSENGÉSE)	6,950
SHULURI VIADALOK (M.A.G.U.S. GLADIÁTOR JÁTÉK)	6,950
GENIAL (DOMINÓ MENSA HUNGARIQA SZINTEN)	4,330
OROSZLÁNSZÍV (KÖZÉPKORI TERÜLETFOGLALÓ)	5,660
JUNGLE SPEED (VILLÁMGYORS AKCIÓJÁTÉK)	3,050
ARNE KÁRTYA (INTERAKTÍV PONTVADÁSZAT)	1,560
SAN MARCO (INTRIKUS STRATÉGIAI JÁTÉK)	4,200
TIKAL (INKA KINCSEK VADÁSZATA)	7,400
MESTER LABIRINTUS (FALTOLOGATÓ STRATÉGIA)	6,990
ACTIVITY PROFESSIONAL (ACTIVITY PROFIKNAK)	4,990

TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

AZ ALAPJÁTÉK + A 2 KIEGÉSZÍTŐ!

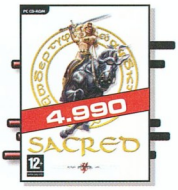
- THE NATIONS 990
- THE SIMS 2 12,990
- THE SIMS ABRAKADABRA 7,490
- THE SIMS DELUXE EDITION 7,490
- THE SIMS DOUBLE DELUXE ED. 11,990
- THE SIMS HOT DATE 4,990
- THE SIMS HOUSEPARTY 4,990
- THE SIMS ON HOLIDAY 4,990
- THE SIMS SUPERSTAR 7,490
- THE SIMS UNLEASHED 7,490
- THEME PARK INC. CLASSIC 3,990
- ÚJDON TORTUGA 1,990
- TRAFFIC GIANT 2,990
- ÚJDON TROPICO 2 1,990
- ÚJDON UFO: AFTERMATH 2,990
- VEGAS: MAKE IT BIG 3,990
- VIETNAM MED+EVAC 2,990
- ÚJDON WAR & PEACE 990
- TIPP WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR 10,990
- WARLORDS IV. 3,990
- WARRIOR KING + COLIN 2.0 7,990
- WARRIOR KINGS: BATTLES 9,990
- TIPP WILD LIFE PARK 7,990
- TIPP WORLD WAR III +++ 1,990
- WORMS 3D 11,990
- ÚJDON WW2 FRONTLINE COMMAND 1,990

KALAND/RPG JÁTÉKOK

- ARCHANGEL 1,990
- ARX FATALIS +++ 3,990
- ATLANTIS II 1,990
- TIPP AURA 4,990
- BATTLE REALMS / WINTER.. 1,990
- BESIEGER 5,990
- ÚJDON BROKEN SWORD:THE SLEEPING... 3,990
- CYPHER 8,990
- CSI: DARK MOTIVES 9,990
- TIPP EGYPT 3 3,990
- EVANY 4,990
- FOREVER WORLDS 4,990
- GRIM FANDANGO 2,490
- GROM 7,990
- TIPP HARBINGER 9,990
- ICEWIND DALE & HEARTH OF W. 3,990
- IN MEMORIAM / EXCLUSIVE 2,490
- KNIGHTSHIFT 4,990
- LAW & ORDER 990
- LIONHEART 3,990
- MIGHT AND MAGIC IX CLASSIC +++ 1,990
- MORROWIND GOTY +++ 7,990
- TIPP MYST 4 - DVD 9,990
- NAGY BALHÉ 1,990
- NAUTILUS / JULES VERNE 1,990
- NEVERWINTER NIGHTS +++ 3,990
- ÚJDON NEVERWINTER NIGHTS DELUXE 5,990
- NEVERWINTER NIGHTS: HORDES 2,990
- NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS 3,990
- OPERATION FLASHPOINT RESIST 3,990
- PIRATES OF THE CARIBBEAN 2,490
- PRISONER OF WAR 4,990
- PRISONER OF WAR / BESTR S. 2,490
- RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE 6,990
- ÚJDON SACRED 4,990
- SCHIZM II 7,990
- SEVERANCE: BLADE OF DARKNESS 2,990
- TIPP SHADE: WRATH OF ANGELS 6,990
- SHADOW OF MEMORIES 9,990
- ÚJDON SHADOWBANE + THE RISE OF CH. 6,990
- SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT 9,990
- SILENT HILL 3 +++ 11,990
- TIPP SILENT HILL 4 - DVD 9,990
- ÚJDON SPELLS OF GOLD 990
- STAR WARS GALAXIES 11,990
- TIPP STAR WARS GALAXIES: JUMP TO... 6,990
- SYBERIA +++ 2,990
- TIPP THE I OF THE DRAGON 7,990
- TIME MACHINE /2CD 1,990
- ÚJDON URU: AGES BEYOND MYST 2,990
- URU: COMPLETE CHRONICLES 7,990
- URU: PATH OF THE SHELL 6,990
- WEIRD WAR 6,990
- WIZARDRY 8 2,990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

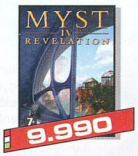
- ACTUA SOCCER 3 1,990
- TIPP ATHENS 2004. 9,990
- B-17 FLYING FORTRESS 3,990
- BIG MUTHA TRUCKERS 9,990
- BOWLING U.S.A 790
- ÚJDON COLIN MCRAE RALLY 04 +++ 4,990
- COLIN MCRAE RALLY 3 / BEST S. 2,490
- TIPP COLIN MCRAE RALLY 5. 9,990
- COMANCHE 4 3,990
- COMANCHE GOLD 1,490
- ÚJDON COMBAT FLIGHT SIMULATOR 1,990
- DESTROYER COMMAND 1,990
- EURO 2004 11,990
- F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL 3,990
- F-16 1,990
- F-22 LIGHTNING 3 1,990
- TIPP FAIR STRIKE 7,990
- FIFA 2002 CLASSIC 3,990
- TIPP FIFA 2005 11,990
- FLIGHT SIMULATOR 98 1,990
- TIPP FORD RACING 3. 9,990
- GOTHIC 2 7,990
- GRAND PRIX 3 ADD ON 2000 7,990
- HARD TRUCK 2,990
- ÚJDON HARRY POTTER QUIDDITCH 3,990
- HELLCOPTER 990
- HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA 3,990
- INDY CAR SERIES /BESTR S. 2,490
- ISS 3 9,990
- KING OF THE ROAD 1,990
- KNIGHT RIDER 2,990
- LINKS CLASSIC 2,490
- TIPP LMA PROFESSIONAL MAN. 2005 12,990
- ÚJDON LOCK ON 2,490
- TIPP MASHED 9,990
- MEGARACE 3 1,990
- MICHAEL SCHUMACHER RACING 3,990
- ÚJDON MIDNIGHT CLUB 2 3,990
- MIG 29 1,990
- MOTOGP 2 9,990
- NBA LIVE 2003 + NFS HP2 9,990
- NBA LIVE 2003 CLASSIC 3,990
- NBA LIVE 2004 11,990
- ÚJDON NEED FOR SPEED HP 2 CLASSIC + 3,990
- NEED FOR SPEED PORSCHE 2000 3,990
- NEED FOR SPEED UNDERGR. 11,990
- TIPP NEED FOR SPEED UNDERGR. 2 11,990
- TIPP NHL 2005 11,990
- OUTDOOR SPORTS 790
- TIPP PRO EVOLUTION SOCCER 4 - DVD 9,990
- RACING SIMULATION 2 990
- RALLY TROPHY 1,990
- RAVEN SHIELD / EXCLUSIVE 2,490
- RC CARS 2,990
- TIPP RICHARD BURNS RALLY 7,990
- SCREAMER 4X4 990
- TIPP SNOW BOARDING 2004. 2,990
- STAR WARS: EP. I. RACER 3,990
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON 3,990
- STAR WARS: X-WING ALLIANCE 3,990
- STAR WARS: X-WING COLLEC./CL 3,990
- STEALTH COMBAT / ULTIMATE WAR 1,990
- THE ITALIAN JOB 3,990
- TOCA RACE DRIVER / BESTR S. 2,490
- TIPP TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 11,990
- TRAINZ 2,990
- V-RALLY 2 2,990
- WINGS OF WAR 6,990
- WORLD CHAMPION. SNOOKER 03 2,490



SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

A HÓNAP SZTÁRJAI



A FENTI SZOFTVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS KFT ÜZEMELTETI.

LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Larry. E név hallatán egy ravasz mosoly csillan meg az öreg motorosok szája szélén. És nem véletlenül. Rendkívüli népszerűségre tett szert nagyképűségével, szeretnivaló bénáskodásaival, és nem utolsó sorban a körülötte sürgölődő dúskeblű lányokkal. Larry apó még az „EGA monitoros" időkben kezdte meg kalandjait, és egészen idáig hét részen át kapkodott két kézzel poligonlánykák után, amolyan point & click adventure móduszban. Most azonban nyugdíjazta saját magát, és átadta a helyet a fiatalabb generációnak, azaz kedvenc unokaöcscsének, akit a változatosság kedvéért szintén Larrynek hívnak. Larry Lovagenak.

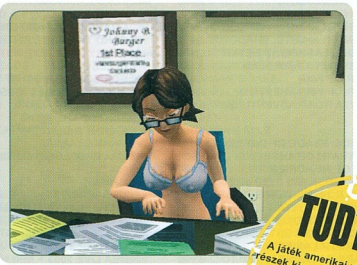
- **CD Link: Képgaléria, Háttérkép**

- **Fejlesztő: High Voltage Software**
- **Kiadó: VU Games**
- **Megjelenés: 2004. október 29.**

- **Kategória: Kaland**
- **Honlap: www.leisuresuitlarry.com**

- **PC.Games teszt: 52%**

A következőkben megpróbálok néhány tanácsot adni az ügyességi játékokhoz, valamint sort kerítünk a titkos dolgokra, extrákra, mellékküldetésekre, és természetesen a Porn Fairy-k lelőhelyeire is. Immáron nem egy szokványos kalandjátékkal van dolgunk, sokkal inkább egy ügyességi játékkal, amiben van



némi történet is. Ennek köszönhetően az aljátékok vannak a főszerepben (sajnos vagy szerencsére, ezt mindenki döntse el maga), amiből összesen 10 féle létezik, plusz még a játék „beszélgetős" része. Ennél a lényeg az, hogy a párbeszéd során az ikonizált spermiummal a fordulópontokhoz érve jól válaszoljunk, vagyis megfelelően bolondítsuk a csajt. A zöldeket célszerű választani, már ha sikeresen akarjuk lezárni a társalgást. Amire ennél a résznél figyelni kell az az, hogy elkerüljük a söröskorsókat, mert ettől berúgunk, és veszettül megnehezíti az irányítást, tehát gyakorlatilag kezdhetjük újra az egész beszélgetést. Néha azonban megesik, hogy mégis többet iszunk a kelleténél (pl.: Luba csak úgy áll szóba velünk, ha elég részegek vagyunk), ekkor tanácsos végigmenni a párbeszéden, és totál lerészegedni közben, mert ha újra nekifutunk, akkor teljesen kijózanodik kisbarátunk. Fontos dolog még, hogy minél alacsonyabb a confidence (önbizalom) szintünk, annál gyorsabban úszik spermiumunk. Amennyiben sikerült úgy befejeznünk a párbeszédet, hogy van egy zöld keret a szívecske körül, nyert ügyünk van.

TUDTAD-E?

A játék amerikai verziójában a „forróbb" részek ki vannak takarva egy táblával, hogy még be tudják sorolni az M kategóriába, hogy az ne csak „99 éven felülieknek" felirat legyen rá. Ez az európai verzióknál nem így van, ott teljes valójában láthatjuk a látnivalókat. A prüd ausztrálokhoz meg egyszerűen tiltólistára került a játék...

Nézzük most meg az aljátékokat közelebbről! Mindjárt az első amibe belefutunk (Sally-nél), az a Rhythm játékok egyike, nevezetesen a tánc. Itt jó sorrendben, és persze pontosan ütemre nyomkodjuk a megfelelő irányokat, hogy Larry Flatley módjára rophassa, és persze, hogy elkábítsa a csajokat. A legfontosabb, hogy józanon próbálkozzunk, különben hiába nyomjuk le jókor a megfelelő billentyűt, Larry túl lassan fog reagálni. A Whack a pole játéknál csak arra kell figyelni, hogy mindig időben vissza tudjuk ütni a labdát, valamint, hogy vegyük fel az extrákat, mert sokat segítenek (a tű például „megtoldja egy lépéssel" a szerszámot).

Következik mindenki kedvence: a Quarters. A negyeddollárosokat nem túl nehéz belepöccinteni a pohárba, ám ha sikerül „SUPER"-t dobnunk, akkor ellenfelünk jóval nagyobbat kortyol, nekünk pedig megnőnek az esélyeink az áhított győzelemre. Általánosságban elmondható, hogy a lányok válla fölé egy kicsivel kell emelnünk a kezünket, és onnan hirtelen lecsapva kell eldobni, ekkor majdnem garantált a siker. Néha megjelenik egy-egy köteg pénz az asztalon, és ha sikerül eltalálnunk, akkor az összeg pénztárcánkba vándorol, bár ettől nem kell sokat várni, szóval koncentráljunk inkább a pohárra. Bartending játéknál (az ősrégi Tapper felturbózott változata) szintén javallott józannak lenni, mert így jóval fürgébbek vagyunk, valamint lentről felfelé haladunk, majd ismét rohanjunk vissza az elejére és így tovább. Ezzel kezdetben Charlottnál egy kis pénzt lehet gyűjteni.

Vizsgálódásunk következő tárgya a Slapping játék, melyben virtuális pirospacsit kell játszanunk. A SPACE billentyű örült módon való ütögetésére korlátozódik, valamint az Enter megfelelő időben való lenyomására. A Shifttel lehet ijeszteni is, de ennek

nincs sok értelme. Ha mi vagyunk a fogadó felek, akkor a legegyszerűbb úgy elkerülni az ellen csapását, ha nézzük, mikor mozdul el kissé a keze lefelé, ekkor számoljunk el háromig, majd nyomjuk meg az Entert, így tuti elbaltázza, és ismét miénk a kezdeményezés lehetősége. A Whack a pole játékoknál egyszerűen csak a jó reflexek segítenek, esetenként a skip billentyű... Hasonlóan az Avoidance-nél, ahol általában egy bizonyos tárgyból kell összegyűjteni a megfelelő darabot.

Most hogy már van némi fogalmunk a játékok mibenlétéről, vegyük nagyító alá az egyéb dolgokat, melyek segítik előrehaladásunkat a játékban. Itt van mindjárt a már fent említett confidence. Ezt egy kis csík jelzi Larry feje mellett, és minél magasabb annál jobb nekünk, hiszen így könnyebb sikeresen teljesíteni a párbeszédeket. Önbizalom szintünket többféleképpen is feltornászhatjuk, például különböző kis játékokban a mellékszereplőknél (mondjuk Sally-vel lenyomunk egy Dance Contesetet, esetleg nyomatunk egyet a

szobánkban levő videojátékkal), valamint pózolással (ehhez a Backspace-t kell lenyomni, ám ez csak akkor működik, ha már amúgy is magasan van a csík, szóval ennek nem sok értelme van), vagy ha néminemű üdítő nedűt szólítunk magunkba, azaz berúgunk. Ekkor igaz, hogy bátrabbak leszünk, azonban instabilabbak is, szóval csak módjával igyunk! Ha már sikerült kellőképpen és nemkívánatosan lerészegednünk, akkor segíthet egy kávé amit italautomatákból nyerhetünk, és valamelyest józanít. Ha úgy gondoljuk, hogy ennél jóval „egyszerűbb" módon akarunk megfelelő eredményhez jutni, javaslom a Shift gomb használatát egy félreeső helyen. Ekkor Larry előkapja a lécet, aztán hajrá. Ez igaz, hogy olcsóbb megoldás, ám ajánlatos figyelembe venni, hogy ekkor rohamos mértékben csökken confidence szintünk.

Nagyon fontos a játékban a Black Book nevű cuccos, ebben tartjuk számon minden fontosabb dolgunkat: kivel beszéltünk, hányszor, hová kell mennünk, milyen tárgyaink vannak, mennyi ideje játszunk, mekkora részét teljesítettük a játéknak, stb. Nagyon fontos, nézegessük sokszor, ha elakadnánk (ami elég nagy művészet), ebben mindig találunk utalást, hogy mit kell tennünk (amennyiben tanácstalanok vagyunk, keressünk fel egy telefonfülkét, és hívjuk fel az öreg zsiványt, neki mindig vannak jó tanácsai). Az hogy mindent átkutassunk, legalább ilyen fontos, hiszen csak úgy teljesíthetjük a játékot 100%-ra, ha megvan minden tárgy, az összes Porn Fairy, valamint az összes mellékküldetés. Néhány tárgyat a tündértől kapunk, néhányat nyerünk, de vannak olyanok, amiket nekünk kell felkutatnunk (pl.: Luba szobájában a polcon a körömvágó csipesz). Így bukkanhatunk rá az egyik értékes melléktárgyra, ami a későbbiek során nagy segítségünkre lesz: a kameralencsére. Ehhez az udvaron álló, Umára világító három lámpát kell feldöntenünk, és már a miénk is.

TUDTAD-E?

Biztos vagyok benne, hogy nagyon sokan szeretik, és ismerik is a Larry sorozatot, azonban vélhetően jóval kevesebben ismerik Larry „keresztapját", bizonyos Al Lowe-t. Ő volt a még élő legidősebb játékdesigner kicsiny bolygónkon egészen 1998-ig, mikor is visszavonult, hogy életét a CyberJoke-nak (egyfajta humoroldal) szentelhesse.

Ezzel elérkeztünk a játék egy fontos momentumához: a fényképezéshez. Nemcsak igen jó pénzkeresési lehetőség, de remek móka is! Ha megvan a lencsénk, akkor tudunk akár tízszeresen is zoomolni, így jobb képeket készíteni, és több pénzt szerezni. Kattogtatásnál figyeljük a kép tetején lévő lámpákat, és ha legalább négy kigyullad, bátran süssük el a vakut! A csajok szeretik, ha másznak körülöttük, zoomoljunk rájuk rendesen, és mikor elkezdenek pózolni, azt a pillanatot kell elkapni. Az elkészült képeket bizonyos embereknél lehet előhívatni (például a Dance Barban a ruhatárosnál, vagy a Greek Quadon az egyik csávónál) az ALT gombbal, és akár el is menthetjük őket a fotóalbumunkba.

A MELLÉKKÜLDETÉSEK KÖVETKEZNEK:

Photo: Miután befúztük Beatrice-t, menjünk el a Crappy Streets-re és beszéljünk Commissarral, aki képeket kér tőlünk Sweet Louról (Plaid Mart)

Sweetwater: A fotó után beszéljünk a Crappy Streeten Sweetwater mesterrel, akinek lányokat kell „beszerveznünk".

Russel Makeover: Morgan befűzése után menjünk el Luba szobája elé, ott szólítsuk le Russelt, majd mázoljuk ki.

Trampoline: Beszéljünk a Frat Houseban levő piperkőccel, aki a tűz mellett áll.

Mixed Drinks: Zanna beszervezése után szintén beszéljünk a piperkőccel.

Advertising: Beatrice után ismét konfrontálódjunk tenyérbe mászó arcú barátunkkal.

Panty Raid: Tilly megnyerése után forduljunk bizalommal régi barátunkhoz.

Streak: Nem fogjátok kitalálni, hogy Barbara meghódítása után hova kell menni! Vagy mégis?

Uma: Miután végignyomtuk a játékot, szólítsuk le Umát, akiről kiderül egy-két érdekes dolog…

First Porn Fairy: A Sorority House melletti kis beugróban (szemben a telefonfülkével) vegyük fel a földön heverő újságot, ezzel aktiváltuk ezt a mellékküldetést, és most már kereshetjük a többi hasonló papírt, mert azok bizony mindig egy pornótündért rejtenek, akik hasznos termékekkel fognak minket ellátni. Akiknek nincs kedvük ezeket keresgetni, itt a segítség, avagy a többi lelőhelye: a könyvtárban, az újságok között; a bikától oldalra, egy beugróban (a játék teljesítése után ennél a tündérnél lehet venni hasznos dolgokat); Nice Streeten, a vonat melletti bokorban; a Sorority House emeletén, a kérdőjeles ajtónál; a Crappy Streets sikátorában; az Art Gallery emeletén, az egyik kép mögött; az Art Classroomban a tábla előtt; valamint a VIP Room padlóján a lépcsőnél.

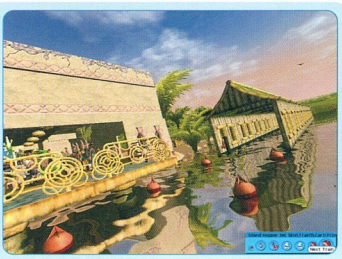
A játékban rengeteg rejtett poén van, ezeket érdemes keresgetni, néhányat azért lelőnék: az egyik Porn Fairy-től megkapjuk a Def Leppard dobosának kezét (egy zenekar, inkább arról híres, hogy egykezű a dobosuk, nem arról, hogy milyen jók lennének), Beatrice majma a tanárnő képére „élvezkedik", Larry ágya mellett lévő Motion Lotion kenőcs, Charlotte pólóján Che Guevara látható, és persze nem utolsósorban, ha már végignyomtuk a játékot, azon a helyen, ahol az első Porn Fairy-t találtuk, belenézhetünk a kukucskáló lyukba, ami véletlenül a női fürdőbe néz… Ennyit mára, ha elakadtatok, esetleg kíváncsiak vagytok valamire, írjatok nyugodtan. Sziasztok!

Callisto

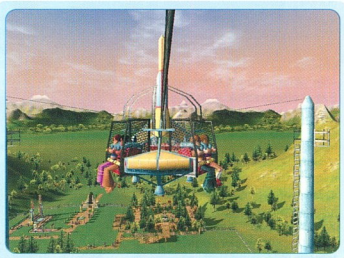
ROLLERCOASTER TYCOON 3

Emlékszem, a boldog békeidőkben, amikor még nem folyt a csapból is gyorsétterem-, autómosó- és anyámkínja-Tycoon, mennyire eredeti ötletnek számított a vidámpark-menedzselés, mint játéktéma. A Bullfrog Theme Parkja fektette le a stílus alapköveit, majd a vonatmániás Chris Sawyer is hozzádobta a maga részét a recepthez (ld. hullámvasútépítés), így alkotva meg az immár egyeduralkodónak számító Rollercoaster Tycoon sorozatot. A harmadik résszel a széria végre látvány tekintetében is kiteljesedett, hiszen tetszetős 3D megjelenítés mellett kalandozhatunk virtuális parkunkban, sőt, ha kedvünk tartja, fel is ülhetünk a játékok mindegyikére!

A játék főmenüje három pontból áll. Első nekifutásra érdemes az Options alatt elvégezni az alapvető beállításokat (pénznem, mértékegység, grafika részletessége, hangok, stb.), majd kattintsunk a Play gombra. A Tools menüre később még visszatérünk. A következő képernyőn négy lehetőség közül választhatunk: a Tutorial azon kevésbé szerencsés játékosoknak készült, akik nem értenek magyarul, így nem olvashatják a CD Games-t. Ők itt sajátíthatják el a kezelés alapjait, meglehetősen szájbarágós formában. A Carreer módban különböző, valamennyire már működő vidámparkokban kell elérnünk a játék által kitűzött célokat. Teljesítményünktől függően „Apprentice", „Enterpreneur" vagy „Tycoon" besorolással abszolválhatjuk a pályát, a cél természetesen lehetőleg az utóbbi megszerzése. Kezdetben nem érhető el az összes szint, de ahogy végzünk a korábbi feladatokkal, sorra nyílnak meg az addig rejtett helyszínek is. A Sandbox pont alatt anyagi és időbeli korlátok nélkül élhetjük ki magunkat, így kiválóan alkalmas ez a játékmód a kezelés elsajátítására, valamint álmaink vidámparkjának megalkotására. Saját pályákat is készíthetünk a Custom scenario pont

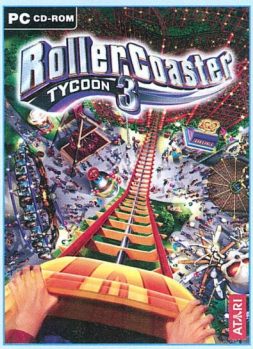


alatt, próbára téve magunkat és mindazokat, akikkel megosztjuk az általunk kreált küldetést.
Ideje, hogy belevessük magunkat a játékba, akár Sandbox, akár Carreer módban! Az új 3D megjelenítés miatt nem árt szokni kicsit a kamerakezelést. Legjobban akkor járunk, ha olyan görgős egérrel rendelkezünk, melynek a görgője gombként is funkcionál. A jobb fület nyomvatartva mozgathatjuk a kamerát előre-hátra, jobbra-balra. A görgő görgetésével változtathatjuk a zoom mértékét, lenyomva tartása mellett pedig forgathatjuk a kamerát (oldalra húzva az egeret), vagy megváltoztathatjuk a rálátás szögét (előre-hátra tologatva). Sajnos, utóbbi a görgő felengedése után rögtön visszaugrik az alapértelmezett értékre, de ez szerencsére a játszhatóságot nem befolyásolja. Ha sikerült eltelnünk a totális háromdimenziós szabadság élményével, vessük tekintetünket a kezelőfelületre. A képernyő tetején látható panel segítségével megszemlélhetjük a scenario céljait (Objectives: három részre lebontva a különböző szintű értékelések eléréséhez szükséges teendők). Itt találhatók az idő megállítására, vagy éppen felgyorsítására szolgáló nyilacskák, mellettük a pénzünk mennyisége, a vendégek száma és elégedettség szerinti megoszlásuk, valamint az aktuális időjárási adatok és a dátum / idő információk. A középen látható kis fehér körcikket megragadva és lehúzva a korábban kapott híreket nézhetjük át. A bal oldalon a felső két ikon szolgál a pályán való eligazodásra. Az Maps gombbal a terület térképét tanulmányozhatjuk, a View Controlsszal pedig ki-be kapcsolhatjuk a rácsozat, a magasságvonalak- és értékek; a látogatók, a támasztóelemek, valamint az épületek megjelenítését. Ezek jó szolgálatot tehetnek a komolyabb építkezéseknél. Felülről a harmadik ikon segítségével menthetjük el a játékállást, illetve megváltoztathatjuk a beállításokat. A négyes csoport legalsó gombjával félbehagyhatjuk a küldetést.
A „Park Management" ikonra bökve végezhetünk el parkunkban minden olyan teendőt, ami nem építkezés. Áttekinthetjük a játékok állapotát, beállíthatjuk a kutatási területek prioritásait (időközönként ugyanis újabb építményekkel, látványosságokkal gazdagodhatunk), szép grafikonokat láthatunk az üzletmenet alakulásáról, megszabhatjuk a jegyárakat; kinyithatjuk / bezárhatjuk a parkot, új területeket vásárolhatunk, na meg itt intézhetjük a személyzeti ügyeket is. Legfontosabbak talán a szerelők, hiszen a lerobbant attrakciók nem termelnek pénzt. Érdemes lehet két-három játékonként egy karbantartót foglalkoztatni. A takarítók szintén nélkülözhetetlenek, hiszen egy tiszta parkba szívesebben jönnek a látogatók. Nekik érdemes beállítani a munkaterületüket a kis talpacska ikonra kattintva, lehetőleg úgy, hogy az egész parkot lefedjük. Véleményem szerint nem érdemes a munkások bérén spórolni, annyira nem nagy tétel a költségvetésben. Sőt, hasznos lehet elküldeni őket továbbképzésre, hogy hatékonyabban végezzék el feladataikat.
A Rides pont alatt találhatjuk a lényeget, vagyis a különféle attrakciókat. Fentről lefelé végignézve az ikonokat megtalálhatjuk itt a hullámvasutakat, a gyermekjátékokat, az erős idegzetű és gyomrú vendégeknek szó-



ló „thrill ride"-okat; a vízi szórakozásokat, a nyugisabb létesítményeket, a vendégek szállítására szolgáló járműveket, valamint a fenti kategóriákba nem sorolható mutatványokat. Végül, de nem utolsó sorban, az előző részekben készített hullámvasutakat is beimportálhatjuk a játékba. Sok esetben - például éppen a hullámvasutaknál - nekünk kell megalkotni a játék pályáját. Szerencsére a szerkesztő kezelése nagyon egyszerű, szinte teljesen megegyezik az előző részekben látottakkal. Az építkezés során nagyon vad dolgokat alkot-

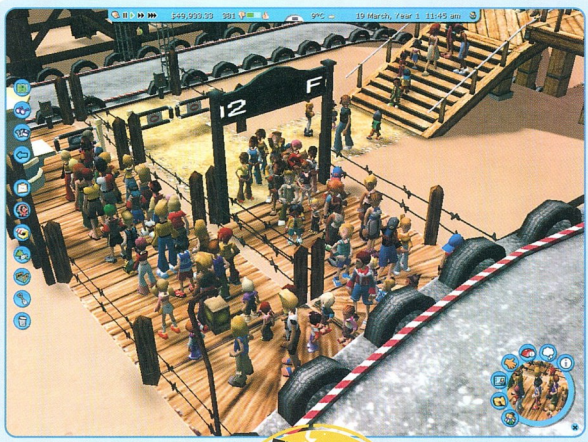
- **CD Link:**
- **Fejlesztő:** Frontier Development
- **Kiadó:** Atari
- **Megjelenés:** 2004. november 5.
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** www.rollercoastertycoon.com



hatunk, ám annak érdemes figyelmet szentelni, hogy az utasokra ható erők ne legyenek túl nagyok. Ezt a kanyarok beöntésével, illetve fékező szakaszok elhelyezésével érhetjük el. Akár előre elkészített, akár saját tervezésű attrakciókat vásárolunk, mindenképpen teszteljük le az üzembe helyezés előtt (sárga zászlós ikon). Így egyrészt meggyőződhetünk a játék működőképességéről, másrészt a vendégek is fel mernek majd rá ülni. Ráadásul információkat kapunk az adott attrakció excitement (szórakoztatás), intensity (intenzitás), és nause (gyomorforgatás) értékeiről is. Az első minél magasabb, annál jobb, ez egyértelmű. Az intenzitás már kicsit bonyolultabb: vannak vendégek, akik a nyugisabb szórakozásokat szeretik, mások kifejezetten az izgalmat keresik. Érdemes vegyesen alkalmazni nagyon, és kevésbé intenzív játékokat a parkban. A magas intenzitás elkerülhetetlenül megviseli a gyomrot, de azért érdemes a nausea értéket a lehető legalacsonyabban tartani, ha nem akarunk túl sok munkát adni takarítóinknak. Fontos, hogy a ride-okat a forgalmas utak közelében helyezzük el, különben a látogatók nehezen találják meg őket. A bejárathoz minden esetben építsünk kellően hosszú várakozási sort (Path menü). Arra ügyeljünk, hogy az út egy négyzetlapjához mindig csak egy attrakció sora csatlakozzon, különben az egyik játék teljesen kihasználatlan

lesz, mert mindenki a másik sorba áll be (ez egy bug, amit az első patch javít). A jegyárakat minden játékhoz külön állíthatjuk be, érdemes ezt a népszerűségükhöz igazítani. Arra ügyeljünk, hogy a kapzsiság nem vezet jóra: alacsony jegyárak mellett a park belépti díjából nagyobb haszonra tehetünk szert, mintha bent akarnánk nagyot kaszálni.

A következő menüpont alatt boltokkal és egyéb szolgáltatásokkal szerelhetjük fel létesítményünket. A büféket érdemes a forgalmas helyeken közvetlen az út mellé telepíteni, és nem árt a közelükben WC-t sem elhelyezni. Nem érdemes túl sok féle ételt árulni, főleg nem egy helyen. Jó bevétel származhat viszont a lufiárusból, a gyerekek ügyis kikönyörgik maguknak a léggömböket. Az ATM automata segítségével nem csak a készpénzüktől foszthatjuk meg a gyanútlan látogatókat, ha-



nem a bankszámlájukat is megcsapolhatjuk. Az információs bódé nagyon fontos, hiszen itt árulhatjuk a térképeket, amik elvezetik a vendégeket a park távolabbi részein található játékokhoz. Nem is érdemes pénzt kérni a kis füzetekért, több hasznot hoznak, ha ingyen osztogatjuk őket. Parkunk kinézetét dobhatjuk fel a Scenery pont alatt található kiegészítőkkel. Növényeket ültethetünk, kerítéseket, épületeket húzhatunk fel díszlet gyanánt, padokat, szobrokat helyezhetünk el a járdák mellé. Vannak egészen speciális díszletek is, amelyek valamilyen témát dolgoznak fel (vadnyugati, sci-fi, kísértetes, stb.), ezek megfelelő alkalmazásával parkunknak egységes arculatot adhatunk, amit a látogatók igényelnek is. Nagyon ötletesek a hullámvasutak mellé elhelyezhető eseménydíszletek, mint például a cápatámadás, a szikla omlás vagy a vulkánkitörés. Ezekkel valódi kalandparkká alakíthatjuk létesítményünket. Kapunk még egy remek tűzijáték-szerkesztőt is, amellyel akár zenére is komponálhatjuk a rengeteg féle rakétából összeállítható látványosságot. Az elkészült művet aztán hozzárendelhetjük valamelyik attrakcióhoz, meghatározva, hogy mikor kezdődjön el a show.

A Path menüben építhetjük ki parkunk úthálózatát. Fontos, hogy ez mindent behálózzon, hiszen a vendégek csak az utakon közlekednek. Lehetőség van felüljárók, hidak elhelyezésére is, alagutakat azonban nem fúrhatunk a hegyekbe. A forgalmasabb helyeken nyugodtan szélesítsük ki az ösvényeket, esetleg nagyobb tereket is létrehozhatunk. Itt érhető el a várakozási sorokhoz szükséges speciális járdatípus is. A domborzati viszonyok megváltoztatására, illetve tavak készítésére szolgál a Terrain Tools menü. Arra figyeljünk, hogy nem minden küldetésben engedélyezett ezen eszközök használata.

Végül, a kis kuka-ikonnal számolhatjuk fel a feleslegessé vált építményeket akár egyesével, akár egy-egy területen. Ilyenkor visszakapjuk az adott objektum építési költségét, így ez lehet a csődmenedzselés egyik módja (a másik az Exit Game).

Ígéretemhez híven szólok még pár szót a főmenüből elérhető Toolokról. A már megismert scenario- és hullámvasút-tervezőn kívül egyedi épületeket is alkothatunk, valamint látogatókat is készíthetünk. Itt egész családokat hozhatunk létre, így akár saját magunkat is belehelyezhetjük a játékba. Egyébként is jópofa a dolog a kis emberkéket figyelni, hiszen a 3D motornak köszönhetően most már egészen közel kerülhetünk hozzájuk. Bármikor beleleshetünk a fejükbe is: ha jól működtünk, valószínűleg csupa pozitív gondolatot találunk majd.

Immortal

TUDTAD-E?

Az acélból készült hullámvasutak gyorsasági rekordját az Ohio államban található Top Thrill Dragster tartja több, mint 192(!) km/h-s csúcssebességgel.

Patch

A Frontier Development érzékenyek mutatkozik a játékosok visszajelzéseire: alig pár nappal a játék piacra kerülése után már ki is adtak egy javítócsomagot, ami néhány, a játékosok által kifogásolt problémára nyújt megoldást. Az „Update 1a Beta" néven hozzáférhető patch egyik legfontosabb újítása az elődökből már ismert „Guest List" ablak visszahozása, amiben a vendégek gondolatairól kaphatunk összesítést. Ez jelentősen megkönnyíti az igények felmérést, így már csak ezért is megéri telepíteni a javítást. Ezen kívül rengeteg apró játékegyensúlybeli, és MI problémát orvosoltak a készítők, nem is szólva néhány kompatibilitási és grafikai hibáról. Remélem Frontierék megtartják jó szokásukat, és a jövőben is hasonlóan lelkes technikai támogatást biztosítanak a játéknak.

AXIS & ALLIES

Bár mifelénk a társasjáték fogalma sokak számára még mindig a „Ki nevet a végén?"-ben merül ki, a világ fejlettebb játékkultúrával rendelkező részein igen nagy népszerűségnek örvendek az ún. táblás stratégiai játékok. Ezek általában igényes, művészi kivitelezésű táblákat és kellékeket tartalmazó szettek, melyek kellően összetett, mégis viszonylag gyorsan elsajátítható szabályrendszerükkel megunhatatlan szórakozást biztosítanak minden korosztály számára. Noha lassanként hazánkba is begyűrűznek az effajta időtöltések, nem hinném, hogy sokan ismernétek az eredeti Axis & Allies társasjátékot. Nos, ezúttal ez nem is jelent hátrányt, a fejlesztők ugyanis eléggé szabadjára engedték a fantáziájukat az adaptáció elkészítésekor…

A játéknak háromféle módon kezdhetünk neki. A campaign-ban a második világháború legfontosabb csatáit játszhatjuk le akár a szövetségesek, akár a tengelyhatalmak oldaláról. Utóbbi esetben persze egy alternatív történelmi vonalat kapunk, amelyben a nácik győzedelmeskednek a világ felett. Az egyes missziókat a klasszikus RTS séma szerint kell abszolválnunk: bázisépítés, az utánpótlás biztosítása, csapatok toborzása, majd azok valós idejű irányítása az összecsapások során. Nem egészen ezt várná az ember egy táblás stratégiai játék számítógépes feldolgozásától… Amit a kampányból hiányolhatunk, azt a Word War II játékmódban találhatjuk meg. Itt körökre osztott játékmenet mellett kell addig tologatnunk csapatainkat a térképen, míg el nem foglalunk két ellenséges fővárost. A konfliktusokat rendezhetjük a klasszikus kockadobásos módszerrel, vagy le is

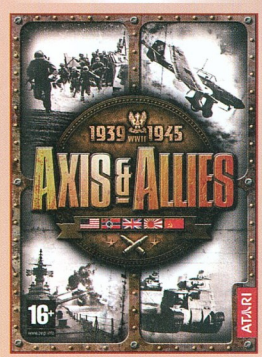
játszhatjuk az egyes területekért zajló csatákat a már ismertetett RTS nézetben. Természetesen lezavarhatunk egyszerű, gyors ütközeteket is. A Custom menüpont alatt csak beállítjuk a résztvevő feleket, kiválasztjuk a pályát, és már kezdődhet is a hirig. A lehetőségek részletes bemutatására a World War II játékmódot választottam ki, hiszen ebben egyaránt megtalálható a táblás, körökre osztott, és a valós idejű stratégiai komponens is. Mielőtt azonban belevágnánk a hadjáratba, ki kell választanunk az irányítandó nemzetet, és azon belül egy tábornokot. Gondolom, sokatokat érdekel a parancsnokok listája, ezért megosztom veletek:

USA: Eisenhower, Nimitz, Patton, Arnold
Nagy-Britannia: Montgomery, Mountbatten, Wavell, Wingate
Oroszország: Zsukov, Konyev, Rokoszovszkij, Csujkov
Németország: Kesselring, Mannstein, Rommel, Rundstedt
Japán: Kuribayashi, Mikawa, Nagumo, Yamamoto

Mindegyikük négy speciális parancsnoki képességgel rendelkezik, melyeknek az RTS harcokban vehetjük hasznát. A négyből az egyik mindenképpen a „Corps Reorganization", amivel elpusztult parancsnoki főhadiszállásunkat pótolhatjuk, a maradék három viszont elég nagy változatosságot mutat. Van itt a légicsapástól kezdve, az atombomban át a semmiből előhúzott páncélosszázadig minden, ami szem-szájnak ingere. Némelyik saját csapatainkra hat, javítva moráljukat, esetleg ideiglenesen megnövelve támadási vagy védekezési hatékonyságukat. Megint mások az ellenség felderítését segítik kémek ledobásával a

frontvonal mögé, vagy a titkos rádióüzenetek dekódolásával, ami a „fog of war"-t szünteti meg bizonyos időre. Ha sikerült döntenünk, a világtérképre kerülünk. A „Rizikó" játékhoz hasonlóan itt is kisebb területekre van felosztva a Föld. Az egyes területekre klikkelve részletes információkat kaphatunk róluk a lent-középen található ablakban. Balra a neve, középen a körönként termelt bevétel, jobbra pedig a birtokló nemzet található. Amennyiben itt „Independent" feliratot látunk, a terület független, így harc nélkül elfoglalható. A deklaráltan semleges (Neutral) országok viszont sérthetetlenek, ezek szürke színükről is felismerhetők. Zöld szín jelöli saját befolyási övezetünket, kék a szövetséges hatalmakét, piros pedig az ellenségét. Fontos, hogy minél inkább kiterjesszük hatalmunkat, hiszen a birtokolt területekről kapjuk a háborúhoz elengedhetetlen anyagi támogatást. Felül, jobbra az aktuális pénzmennyiségünk, mellette zárójelben pedig a következő körben befolyó bevétel látható. Középen az éppen aktív játékos, balra pedig az aktuális kör dátuma található (minden kör egy hónapnak felel meg). A táblán négyféle egység szerepel-

- **CD Link:** Trainer
- **Fejlesztő:** TimeGate Studios
- **Kiadó:** Atari
- **Megjelenés:** 2004 november 12.
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** www.axisandalliesrts.com



het: gyalogsági (Infantry), gépesített (Mechanized), páncélos (Armor) és védelmi (Defense). Az első három mozgatható, illetve bármikor vásárolható, az utóbbiak viszont csak fővárosunk védelmét szolgálják. Minden alakulat egyforma sebességgel mozog, vagyis egy körben csak egy szomszédos mezőre léphet. Erősségük természetesen különböző, ami RTS csatáknál abban nyilvánul meg, hogy milyen egységeket építhetünk. Ha csak gyalogsági csapatokkal indítunk támadást egy ellenséges terület elfoglalásáért, a valós idejű küzdelemben nem férünk majd hozzá a tankokhoz és a gépesített századokhoz. Minden egység fejleszthető, így a gyalogságból első lépésben gépesített, aztán páncélos egység válhat. Ezen felül bármelyikhez hozzárendelhetünk légitámogatást is, ami egy előre telepített repteret jelent az RTS módban.

Új egységek vásárlására a jobb alsó panelen látható $ ikonra kattintva van lehetőségünk. Itt igényelhetünk technikai fejlesztéseket is, amelyek csapataink hatékonyságát növelik. Ha sikerült elköltenünk a pénzünket, és a csapatmozgásokat is elintéztük, kattintsunk az „End Turn" gombra, lezárva ezzel a kört. Ilyenkor kell lejátszanunk a betámadott területekért zajló csatákat. A Quick Resolve gombbal a gép gyorsan kiszámítja a végeredményt - ezt csak akkor használjuk, ha jelentős túlerőben vagyunk. Egyéb esetekben érdemes magunknak levezényelni a csatát az RTS mód aktivizálásával.

Némi töltögetés után a terület részletes térképére kerülünk. A „fog of war" miatt nem láthatjuk az ellenség tevékenységét, csak ha egységeink, vagy épületeink látótávolságába érnek. Kezdetben csak egy parancsnoki épülettel rendelkezünk, innen kezdhetjük meg táborunk kiépítését. A jobb-alul látható ikonokkal gyárthatunk különféle épületeket. Az Infantry-, Mechanized- illetve Armor- HQ szolgál a harcra fogható egységek előállítására. A kiegészítő épületek, mint a Motorpool vagy az Engineer Brigade különféle speciális, vagy fejlettebb egységek toborzását teszik lehetővé. A parancsnokságon, és néhány kiegészítő épületben kutatásokat is végezhetünk, amelyekkel új technológiák válnak elérhetővé. Ezek katonáink hatékonyságát növelik a harcokban.

TUDTAD-E?

Az eredeti Axis&Allies táblás játéknak már megjelentek külön az európai és a csendes-óceáni hadszíntéret, valamint a partraszállást feldolgozó kiadásai is.

A harcok során különálló katonák és járművek helyett mindig több főből álló alakulatokat mozgathatunk. Három alakzatba rendezhetjük őket: az Assault hatékony támadásban, de csak lassú haladást tesz lehetővé. A Line gyors mozgást biztosít, de sebezhetővé teszi az egységet. Az Aggressive formáció jelenti a köztes megoldást. Minden alakulat a gyártó HQ-jától függ, attól kapja az utánpótlást. Amíg az utánpótlási vonalakon belül maradunk velük, addig folyamatosan gyógyulnak. Az utánpótlási vonalakat alapvetően Supply Depot-k telepítésével, illetve városok elfoglalásával tolhatjuk ki.

Amennyiben a csapat HQ-ja megsemmisül, folyamatosan fogyni kezd az életerejük, amíg nem csatoljuk őket egy másik főhadiszálláshoz a lánc-ikon segítségével. Arra ügyeljünk, hogy egy-egy HQ csak korlátozott számú alakulatot tud ellátni, így időről időre újabbakat kell felhúznunk, ha növelni szeretnénk seregünk méretét.

A nagy létszámra szükségünk is lesz, mert a játékban, legtöbb esetben a túlerő győzedelmeskedik, túl sok taktikázásra nincs lehetőség. Eleinte igyekezzünk elfoglalni a semleges városokat, mert így felgyorsul majd pénzünk újratermelődése. Igen, jól hallottátok: nem kell nyersanyagok kitermelésével és a háttérgazdasággal foglalkoznunk, a pénzt folyamatosan kapjuk az anyaállamtól. A munició- és benzinellátást a szükséges depók telepítésével biztosíthatjuk. Figyeljünk, hogy ezekből mindig kellő számú legyen, mert ha bármelyik nyersanyag mutatója negatívba kerülne, az utánpótlások biztosítása súlyosan megterhelné a pénztárcánkat. Amennyiben a pénzből is kifutunk, egységeink folyamatosan gyengülni kezdenek, ezt pedig nem engedhetjük meg magunknak. Támadásban jó stratégia lehet az ellenséges egységek utánpótlásforrásainak elvágása. Egyrészt a városok elfoglalásával csökkenthetjük a bevételeiket, másrészt az épületeik megsemmisítésével legyengíthetjük őket. Az AI sajnos elég buta, és nincs felkészülve efféle trükkökre: könnyen el lehet csalni egységeit a bázisukról egy kisebb gyalogoscsapattal, hogy aztán a főerőink szétzúzzák az ellátmányt biztosító épületeket. Hasonló butaság, hogy sokszor látótávolságra gyűjthetjük össze csapatainkat az eleinte még jóval erősebb ellenséges seregektől, mégsem tesznek semmit az AI erői. Sőt, általában azt is tétlenül nézik, ahogy tüzérségünkkel szétzilláljuk kiépített védelmi vonalaikat… Bunkereket egyébként a megfelelő épületek és technológiák birtokában mi is felhúzhatunk, így biztosítva a nyugodt erőgyűjtés feltételeit a frontvonalak mögött. Az effajta türelmes „fejlesszünk ki mindent, építsünk sok egységet" taktika általában beválik, mert az ellenfelek ritkán indítanak komoly offenzívát ellenünk. Különösen igaz ez a kampány-mód azon pályáira, ahol szövetséges csapatok is segítenek bennünket. Ezeknek nem adhatunk direkt utasításokat, de megereszthetünk egy-

egy hívást a baráti parancsnokságra, kijelölve az offenzíva célpontját.

Mint látható, a győzelmek eléréséhez nem kell különösebben nagy taktikai vagy stratégiai érzék. Sajnos egy meglehetősen egyszerű táblás stratégia és egy gyenge közepes RTS összegyúrásából, buta AI-val nyakon öntve egy elég felejthető játékot kaptunk. Ennek ellenére ideig-óráig el lehet szórakozni vele, de túl nagy csodát senki se várjon.

Immortal

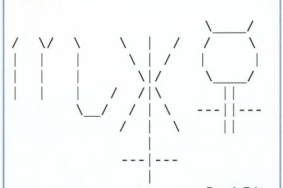
SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

K. O. T. T.: INFERNAL CRUSADE

Helló!
Elakadtam a Knights of the Temple című játékban. A 14. szinten (Jeruzsálem) forgatható korongokat (csillagok, vagy bolygók jelképeit ábrázolják) kell megfelelő helyzetbe hozni, de minden igyekezetem kevés a megoldáshoz. Ha lehet segítséget kérnék, ha nem lennék tolakodó a többi, még hátralévő fejtörő megoldása is jól jönne!
Köszönettel: *Miki*

Szia Miki!
Arra már gondolom rájöttél, hogy a jobb oldali szelep forgatja a külső és belső, a bal oldali pedig a középső köröket. A megoldás az alábbi szimbólumok egymás alatti állása lenne:



Bagó Péter

THE SHADOW OF ZORRO

Sziasztok!

A The Shadow of Zorro-ban akadtam el a legelső pályán. Az a feladat hogy keressem meg Fuertes kapitány irodájának a kulcsát. Már sehol sem találom, pedig az egész pályát körbejártam. Csak fel nem mentem a toronyba, mert oda nem tudok. Remélem tudjátok hol vagyok, és tudtok segíteni nekem. Cheat, vagy végigjátszás is jó, de ha nincs, elég az, hogy megmondjátok hogy hol van a kulcs, és hogy találom meg!
Előre is köszönöm: *Ricsi*

Ricsi!
Tulajdonképpen már a második pályán tartasz, és a megoldás azért tűnik nehezebbnek az átlagnál, mert vissza kell térned a kulcsért az elsőre (Mezzanine Courtyard). Vissza kell lépcsőznöd a mélybe, el az alvó őr mögött. Válts át lopakodó módba mikor a fenti őr bedobja a szunyát, majd miután eljutottál a folyosó végéig, fordulj be jobbra, és vágj keresztül az ablakon. A tetőn végigszaladva az utolsó ablakig kell menned. Lopakodva csend el az asztalon lévő kulcsot, és már mehetsz is vissza Fuertes kapitány irodájához!

Bagó Péter

HIDDEN & DANGEROUS II

Hello!
Egy kis segítségre lenne szükségem - elakadtam a Hidden and Dangerous 2 játékban. A második küldetésben (olasz katonai repülőtér) megöltem mindenkit, és felrobbantottam mindent. Beszéltem a tiszttel, aki elmondta, hogy az általam keresett német tiszt már elment, de nem tudja hová. Infót kell keresnem, hogy hová ment. Állítólag meg kell találni egy könyvet, de nem találom. Fórumon már annyi segítséget sikerült beszereznem, hogy egy szürke könyvről van szó, mely az olasz tiszt szobájával szembeni helyiség egyik asztalán van. Többször is (kb. 10-szer) átnéztem az egész tábor minden méterét, de nem találom. Segítség kellene. Előre is köszönöm.
Üdvözlettel: *Korda Attila*

Szia! A keresett dokumentumok három helyen lehetnek elrejtve: vagy a főépület legnagyobb szobájában, vagy bent a hangárban a bal oldalon, vagy esetleg az egyik sátorban a pálya végében. Nézz szét figyelmesen, mert nem túl könnyű rájuk akadni!

Immortal

SYBERIA

Helo!
Kata vagyok és lenne egy kérésem. Biztos ismered a SYBERIA 1 nevű játékot. Megvettem. Elkezdtem vele játszani, és egész gördülékenyen ment. De annál a pontnál mikor a robotnak 3 tárgyat kell gyűjteni a vonat indításához totál elakadtam. Napokig kerestem: semmi (csak a zenehengert találtam meg). Légyszi, ha tudod hogy kell, mond meg hogy csináljam, hol és mit keressek! Vagy ha tudsz esetleg egy szintugró kódot... Légyszi! Előre kösz! ---<-@

Szia Katácska!
A kalandjátékokhoz nem igazán szokott szintugró kód lenni, hiszen az megölné az egész játékélményt. Az ilyen típusú programok velejárója az agymunka, vagy a nem ritkán napokig történő tárgykeresés. Ennek ellenére nem lehetetlen megoldani őket, hiszen akkor nem is készülnének - így a Syberia esetében sem kell túl ördögi megoldásra számítanod. A következőket újságunk 2002/5-ös számából ollóztam ki:

„Jobbra kerüljük meg az épületet egészen a hátuljáig, ahol menjünk be a sövénylabirintusba. Balra forduljunk be a kapun, és a másik nyitott kapunál felmenve vegyük ki a kulcsot a kútból. Vissza a ház hátuljánál lévő létrához, és használjuk az előbb talált kulcsot, majd másszuk fel. A padláson balra az íróasztalból vegyük ki a tintát és a naplót. A padlás másik végében a sötét sarokban húzzuk meg a lámpa zsinórját, mire megjelenik Momo. Miután beszéltünk vele, ad nekünk egy papírt és ceruzát. Menjünk vissza az előbbi sarokba és helyezzük a falnál lévő gerendára a papírt, hogy egy másolatot készítsünk az oda vésett mamutról. Az így elkészült képet adjuk oda Momonak, majd kövessük őt az utcára, onnan pedig balra, amíg ki nem nyitja nekünk a kaput. Menjünk keresztül a parkon, míg a csónak után meg nem találjuk Momot egy sziklán ücsörögve. Fel a lépcsőn, és próbáljuk megmozdítani a zsilipet felhúzó kart, és mivel nem sikerül kérjük meg Momot, hogy segítsen. Miután eltörte a kart tegyük el, és menjünk a csónakhoz. A letört karral húzzuk ki az evezőt, majd ismét kérjük meg Momot, hogy segítsen kiszedni a nedves evezőt. Mikor visszavittem a sziklához, kérjük meg, hogy nyissa ki a zsilipet. Ezúttal sikerül is, és a leesett vízszint miatt be tudunk menni Momo sziklájánál a patakon keletkezett ösvényen keresztül a barlangba. A barlangban vegyük fel a mamut babát a földről, és térjünk vissza a szálloda elé. Innen induljunk tovább jobbra a templom felé. Kerüljünk meg a templomot jobboldal felől egészen a hátsó ajtóig, amin menjünk be. A falon található kereszt mögött titkos rekeszből vegyük magunkhoz a kulcsot. Ezt a kulcsot helyezzük a szekrény jobb felső sarkánál lévő kulcslyukba. A második fiókból vegyük ki a lila kártyát, majd húzzuk ki a harmadik fiókot, és húzzuk meg jobboldalt a kart, hogy hozzáférjük a fiók titkos részéhez. Tegyük el az ott található kulcsot, és hagyjuk el a szobát. Menjünk a templom oldalán lévő lifthez. Mellette a falban találunk egy dobozt, amibe helyezzük el a négy fogaskereket, amit még a hotelban találtunk. A kart meghúzva nyissuk ki a lift ajtaját, és menjünk fel. Helyezzük a lila kártyát a robot hátán lévő nyílásba. Ezután menjünk a mauzóleum bejáratához (a videón látott épület a templomtól balra), és tegyük a fiókban talált kulcsot a kalapba. Bent húzzuk ki Hans koporsóját, és vegyük magunkhoz a Valadilene zenei hengert. Térjük vissza a gyárba, és lépcsőn felmenve az irodába a hengert helyezzük be a zenedobozba. A történet után tegyük el a bábukat, majd a szökőkúttól jobb felső úton induljunk tovább. Szálljunk fel a vonatra és beszéljünk Oscarral a küldetésről. Ezután elhagyva a vonatot a pénztárnál ismét beszéljünk vele a küldetésről. Menjünk vissza a jegyző házába (ahol a levelet kaptuk), és az asztalon nyissuk ki a bélyegző bábu kalapját, majd öntsük bele a tintát. Helyezzük egy engedélyt (Release Permit) az asztalra, és nyomjuk meg a piros gombot, majd tegyük el a lebélyegzett iratot. Vissza a vasútállomásra, fel a vonatra, de ne menjünk be, hanem a másik oldalon szálljunk le. A vonat elején tekerjük el a kereket, húzzuk meg a kart, és ismét tekerjük el a kereket. Szálljunk fel a vonatra, és középső kis szobában a baloldali szekrény felső polcára tegyük a két zenei hengert, míg a zenedoboz bábuit a középen álló oszlopra, és végül a mamutot az asztalon lévő tartóra. Adjuk oda Oscarnak az engedélyt és a jegyet, hogy elinduljunk végre."

Crowie

TIME MACHINE

Hi!

Nekem szükségem lenne egy Időgép „Time Machine" végigjátszására! A megrendelhető listában nem láttam! Tervezitek valamikor ezt a végigjátszást? Nagyon kéne! Konkrétan arra lennék kíváncsi, hogy a Homokóra Városban, hogyan és miből kell új receptet csinálni az öreg nyanyának, hogy végre odaadja a második kulcsot, amivel kinyithatom a ládáját és kivehetem a pecsétet és amivel bejuthatok az Emlékezet Szentélyébe? Mézkaktusszal és Mirszfüvel is próbálkoztam már, de egyik sem izlett annak a banyának!:(Tehát meg tudnátok mondani, hogy miből kéne kifőzni a receptet és hol találhatom meg az alapanyago(ka)t?!

Előre is köszi!

Üdv. Retz Balázs

Szia!

Sajnos nagyon régen játszottam a játékkal, így már nem emlékszem a pontos nevekre és helyekre. Az öregasszonyt meg kell tanítani teát főzni. Ehhez kell valami növénynek a levele, a homokóra terén, a gazok között egy vödörben találsz. Ezt meg kell szárítani a börtönnél, valahol hátul egy fémlapon száradnak diók, oda rakd, amikor már nem sistereg, és barna, akkor jó. Kell még kaktuszrügy, kaktuszból találsz kettőt is, egyik ládák, másik valami ajtó mellett áll, kést meg ehhez, ha nincs, az öregasszony házában.

A száraz leveleket meg az édes kaktuszdarabot kell berakni az anyó kannájába, és már fő is a tea, te pedig megkapod a kulcsot.

}{redenc

THE DEVIL INSIDE

Sziasztok!

Kezdem rögtön az elején, elakadtam a The Devil Inside-ban! Azon a részen, ahol szerintem ki kell szabadítanom a szőke hajú csajt, és fűrészgép féleségű szerkezetet kell leállítanom, de nem tudom hogy, hogy. Ja és még ott van a drága jó „baltás" szellem is, akit sehogy sem tudok elpusztítani. Mit kell most csinálni? Jó lenne ha tudnátok segíteni! A hódok nem működnek benne. Köszönöm! Akkor, is ha nem tudtok.

Dóra Gyulaházáról

Szia!

Tehát a kínzókamrában vagy, Angelinát egy kerékhez kötözve találod, éppen szeletelés előtt.

Jethro, a hóhér igen kellemetlen ellenfél. Hatalmas bárdjával hadonászik, és folyamatosan elteleportálja magát, nagyon idegesítő. Első nekifutásra fölösleges rá lőszert pazarolni, ugyanis mindaddig sérthetetlen, míg az Angelina feje fölött csüngő négy, zöld fényt kibocsátó sztalaktitot (cseppkő) szét nem lövöd. Ha ez megvan, Jethro megijed, te meg elegánsan szétlőheted. Ha kifeküdt, szabadítsd ki a lányt. Ebben a pillanatban megjelenik az Éjjeli Ordító (már csak ő hiányzott!) és elkapja Deva-t. Ugyanekkor, mint a hab a tortán, felbukkan nagyanyó is, kötőtű helyett Uzit szorongatva. Öld meg őt, így barátnőd felkaphatja a fegyverét. Mentsd el a játékot, így elhagyhatod a termet.

A játék a PC Games 2002/9-10. számának melléklete volt, akkor közöltünk hozzá végigjátszást, ebből idéztem.

}{redenc

LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Hello!

Bocs, hogy zavarok, de egy konkrét helyen elakadtam a Legacy of Kain: Defiance játékban. Pontosabban: amikor átvesszük az irányítást a második karakter felett (nem jut eszembe a neve...) az Underworld-ben és onnan kell kijutni, miközben az urunk folyamatosan szivat. Ezen belül is azon a pályán mikor egy terem legtetejére kell felugrálni miközben alulról folyamatosan emelkedik valami matéria. Nos én a terem tetején nem igen jöttem rá, hogy hova is kellene ugranom. Hát ennyi lenne. Előre is köszönöm...

spaza

Szia Spaza!

A megoldást szó szerint másoltam ki a CD Games 2004/1-es számából, ahol a játék teljes végigjátszása is helyet kapott!

„A következő teremben sem lesz nehezebb a feladatod: 6 darab lélek begyűjtése vár rád újfent - ám előtte le kell ölni a rád rontó ellenfeleket. Siker esetén már szabad is az út a következő barlangba, ahol mint a kamera is mutatja: fel kell jutnod a hely tetejére. Ez első pillanatra nem tűnik túl bonyolult feladatnak, ám miután teremtőd rád rivall, és elkezdi bontani alólad a talajt, valamint a gomolygó füst is egyre gyorsabban száll felfelé, bizony embert próbáló feladat lesz! Fuss körbe a teremben, majd a falról a hídra kapaszkodva ugorj tovább a platformokon. Innen a lépcsősor legyen a következő állomásod, majd annak a tetején a beugróban lévő megmászható fal. Tulajdonképpen már nincs is más hátra, mint még pár platform megugrása, és kiszabadulás a teremtőd karmaiból. Vedd fel a beugróban a második könyvdarabot, majd a lépcsőről a már ismert metódussal juss fel a felszínre. Innen, miután kiúsztál a víz fölé, a hátad mögött lévő ajtón juthatsz ki (szintén pár ugrás megismétlésével), majd miután legyőzted a materialista világ két lélektelen őrzőjét, az is kristályosodhat előtted, hogy mi célból tart fent téged a gazdád..."

Bagó Péter

3 S. OF THE TOLTECS

A 3 Skulls of Toltecs című játékhoz kérem szépen a segítségeteket. Eljutottam az indián főnök sátrába, tele van a hátizsákom, de nem tudok innen továbblépni. Kérlek küldjetek valami segítséget. Nagyon szeretném megcsinálni.

Köszi előre is, *Mariann*

Drága Mariann!

A békepipa elszívásában kell keresni a bűnbakot - ugyanis nagyon nem mindegy, hogy milyen kalamajkát okozol magad körül, a kijutás érdekében! Mikor rád kerülne a sor, gyorsan lépj az Inventory képernyőre, és a pipát egyesítsd a Tobacco Light tárgygyal... Időzített feladat, tehát gyorsnak kell lenned! A többi innentől kezdve már megy magától...

Bagó Péter

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD) - FRISSÍTETT!	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ CALL OF DUTY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
☐ MOHAA WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ FAR CRY WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ BF VIETNAM WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ DOOM 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttel egyenlítem ki a megrendelést

☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RENDELHETŐ VÉGIGJÁTSZÁSOK

128	Afrika Korps vs Desert Rats	P	600 Ft	033	Enclave (2 részben)	P	500 Ft	065	Myst 3 Exile	P,2,X	300 Ft	102	Simon the Sorcerer	P	400 Ft
001	Age of Empires II: The Conq.	P	300 Ft	034	Enter the Matrix	P,2,X,G	500 Ft	066	Myth 3	P	400 Ft	179	SIMS biblia	P	800 Ft
002	Age of Mythology (2 részben)	P	500 Ft	035	Evil Island	P	300 Ft	144	NFS: Underground	P,2,X,G	600 Ft	181	SIMS Makin' Magic TT	P	400 Ft
003	Alien vs Predator 2	P	400 Ft	036	Fallout Tactics	P	300 Ft	087	Neverwinter Nights (2 részben)	P	500 Ft	182	Singles TT	P	400 Ft
004	AVP 2: Primal Hunt	P	400 Ft	136	Far Cry	P	600 Ft	088	Neverwinter Nights: SoU	P	500 Ft	183	Sniper TT	P	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	P	300 Ft	037	Freedom Fighters	P,2,X,G	500 Ft	067	NFS2: Hot Pursuit	P,2,X,G	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	P,X	400 Ft
006	America	P	300 Ft	038	Freedom Force (2 részben)	P	500 Ft	070	No One Lives Forever	P,2	300 Ft	102	Soul Reaver 2	P,2	400 Ft
007	American McGee's Alice	P	300 Ft	137	Gangland	P	600 Ft	071	No One Lives Forever 2	P	500 Ft	143	Spellforce TT	P	300 Ft
008	Anachronox	P	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	P	300 Ft	072	Oni	P	300 Ft	103	Splinter Cell	P,2,X,G	500 Ft
009	Arcanum	P	300 Ft	040	GP3 addon	P	300 Ft	073	Operation Flashpoint	P	300 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	P,2,X,G	600 Ft
129	Armed and Dangerous	P,X	600 Ft	041	Grand Theft Auto III	P,2,X	500 Ft	074	Operation FP:Resistance	P	400 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	P	500 Ft
010	Art of Magic	P	300 Ft	042	Grandia 2	P,2	400 Ft	075	Original War	P	300 Ft	144	Star Wars: Kotor	P,X	600 Ft
011	Arx Fatalis	P	500 Ft	043	GTA3: Vice City	P,2,X	500 Ft	184	Painkiller (1.rész)	P	600 Ft	105	Stupid Invadres	P	300 Ft
012	Atalantis 3	P	400 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	P	300 Ft	183	Partners	P	500 Ft	106	Summoner	P,2	300 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	P	300 Ft	045	Halo	P,X	500 Ft	185	Perimeter	P	600 Ft	107	SWGB: Clone Camp. (2 részben)	P	500 Ft
014	Battle Realms	P	400 Ft	046	Harry Potter	P,2,X,G	400 Ft	076	Pirates of the Caribbean	P,2,X	500 Ft	108	Syberia	P,2,X	400 Ft
130	Beyond Good & Evil	P,2,X,G	600 Ft	196	H. Potter and the P. of Azkaban	P	600 Ft	077	Platoon	P	500 Ft	154	Syberia	P,2,X	600 Ft
015	Blitzkrieg	P	500 Ft	047	Heroes Cronicles:	P	300 Ft	078	Pokoli Szomszédok	P	500 Ft	189	Syberia 2	P,2,X	600 Ft
016	Blood Omen 2	P	400 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	P	400 Ft	183	Pokoli Szomszédok 2	P	600 Ft	109	Technomage	P	300 Ft
017	Bloodrayne	P,2,X,G	500 Ft	251	Hitman Contracts	P,2,X,G	600 Ft	079	Post Mortem	P	500 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	P,X	400 Ft
131	Breed	P	600 Ft	190	Hitman Contracts TT	P,2,X,G	400 Ft	080	Praetorians	P	500 Ft	111	The Great Escape	P,2,X	500 Ft
152	Broken Sword: The S. Dragon	P,2,X	600 Ft	049	Homeworld 2	P	500 Ft	152	Prince of Persia: SoT	P,2,X,G	600 Ft	112	The Road to El Dorado	P	300 Ft
018	C&C Generals: ZH	P	500 Ft	050	Hostile Waters	P	300 Ft	081	Prince of Persia: SoT TT	P,2,X,G	300 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	P,2,X,G	600 Ft
019	C&C Renegade	P	400 Ft	051	Icewind Dale 2 (2 részben)	P	500 Ft	082	Prisoner of War	P	400 Ft	164	The Sims Bustin' Out	2,X,G	600 Ft
020	C&C: Generals	P	500 Ft	052	IGI2: Covet Strike	P	500 Ft	083	Red Alert 2	P	300 Ft	113	The Thing	P,2,X	400 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	P	400 Ft	053	Impossible Creatures	P	500 Ft	084	Red Faction 2	P	500 Ft	114	The Ward	P	300 Ft
132	Chicago 1930	P	600 Ft	054	Indiana Jones (2 részben)	P,2,X	500 Ft	085	Republic: The Revolution	P	500 Ft	115	Throne of Darkness	P	400 Ft
180	Chrome TT	P	400 Ft	138	Jack the Ripper	P	600 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	P	400 Ft	146	Toca Race Driver 2 TT	P,X	300 Ft
022	Clive Barker's Undying	P	300 Ft	172	J. B. 007: Everything or Nothing	P,2,X,G	600 Ft	087	Rise of Nation	P	500 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	P,2	500 Ft
133	Colin McRae Rally 04	P,2,X	600 Ft	055	Jedi Outcast 2	P,X	400 Ft	199	Rise of the Nations: TaP	P	600 Ft	117	Tony Though	P	500 Ft
023	Commandos 2	P	300 Ft	139	Kill.Switch	P,2,X	600 Ft	088	Robin Hood	P	500 Ft	151	True Crime: Streets of LA	P,2,X,G	600 Ft
024	Commandos 3 tippek	P	300 Ft	140	Legacy of Kain: Defiance	P,2,X	600 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	P	500 Ft	187	UEFA EURO 2004 GU	P,2,X,G	600 Ft
134	Conan: The Dark Axe	P,2,X,G	600 Ft	056	Lord of the Rings	P,2,X,G	500 Ft	090	Rune	P	300 Ft	118	Unreal II	P	500 Ft
025	Conquest of the Underworld	P	300 Ft	141	Lords of Everquest TT	P	300 Ft	091	S.W.I.N.E.	P	400 Ft	193	UT 2004 GU	P	800 Ft
135	CS: Condition Zero TT	P	400 Ft	149	LoTR: The Return of the King	P,2,X,G	600 Ft	142	Sacred	P	600 Ft	119	Vietcong	P	500 Ft
186	CSI: Dark Motives	P	600 Ft	057	Mafia	P,2,X	500 Ft	092	Schizm	P	400 Ft	120	Warcraft III	P	400 Ft
191	Dead Man's Hand TT	P,X	400 Ft	162	Manhunt	P,2,X	600 Ft	153	Secret Weapons O. Normandy TT	P,2,X	300 Ft	121	Warlords Battlecry 2	P	400 Ft
026	Deadly Dozen	P	400 Ft	058	Max Payne 2	P,2,X	500 Ft	093	Serious Sam	P,X	300 Ft	122	Warrior Kings	P	400 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	P,2,X	600 Ft	059	MechCommander 2	P	300 Ft	094	Serious Sam	P	400 Ft	123	Wizardry 8	P	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	P	300 Ft	060	Mechwarrior 4	P	300 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	P	400 Ft	124	World War 3	P	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	P	400 Ft	061	Medal of Honor	P	400 Ft	096	Settlers 4	P	300 Ft	156	Worms 3D tippek	P,2,X,G	300 Ft
029	Disciples 2	P	400 Ft	062	Medieval: Total War	P	400 Ft	174	Silent Hill 2	P,2,X	500 Ft	147	X2: The Threat tippek	P	300 Ft
030	Dungeon Siege	P	400 Ft	063	Metal gear Solid 2	P,2,X	500 Ft	097	Silent Hill 3	P,2	500 Ft	125	XIII	P,2,X,G	500 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	P	300 Ft	064	Might & Magic IX (2 részben)	P	500 Ft	098	Sim City 4	P	500 Ft	126	Z: Steel Soldiers	P	300 Ft
032	Empire Earth (4 részben)	P	600 Ft	177	MoHA: Spearhead	P	500 Ft	099	Sim City: Rush Hour	P	500 Ft	127	Zanzarah	P	400 Ft

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

217	Alias TT	P,2,X	300 Ft	227	Knights of the Temple TT	P,2,X,G	300 Ft	225	Richard Burns Rally TT	P,2,X	300 Ft	208	Spider-Man 2 TT	P	300 Ft
223	Catwoman	P,2,X,G	600 Ft	215	Mashed	P,2,X	600 Ft	216	Shrek 2 TT	P,2,X,G	300 Ft	218	The Chronicles of Riddick	P,X	600 Ft
206	Codename: Panzers	P	600 Ft	212	Obscure	P,2,X	600 Ft	211	Soldiers	P	600 Ft	209	The Suffering	P,2,X	600 Ft
225	Full Spectrum Warrior TT	P,2,X	300 Ft	214	Painkiller (2.rész)	P	600 Ft	213	Söldner TT	P	300 Ft	210	Thief 3	P,X	600 Ft
207	Joint Operations TT	P	300 Ft												

Jelmagyarázat: **P**: PC, **2**: PS2, **X**: Xbox, **G**: Gamecube. A játékok neve után: **TT**: Tippek-trükkök, **GU**: Guide

MEGRENDELŐLAP

☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/06 **900 Ft/db** (2 CD + 84o újság)
☐ 2004/01 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/02 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/03 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)	☐ 2004/04 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)		

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon:
A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét. A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES 1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni, a teljes végigjátszás lista a **www.vegigjatszas.hu** címen található meg.

Esküdj fel a hét különböző klán egyikére, majd használd fel a vámpírképességek sorát, hogy teljesítsd feladataidat és tapasztalatot szerezz.

VAMPIRE®
THE MASQUERADE
BLOODLINES™

Tapasztald meg fegyvereid – puskák, kardok és vámpírképességek – pusztító erejét egy következő generációs, első és harmadik személyű szerepjátékban.

"Az év egyik legjobban várt szerepjátéka"- Gamespot

Merülj el a Los Angeles-i utcák sürüjében, ahol a lehetőségek végtelenek és a veszélyek határtalanok.

Lépj kapcsolatba halandókkal és más vámpírokkal egy olyan világban, amelyet a különböző klánok, nemek és párbeszédek határoznak meg e lenyűgöző RPG-ben.

PC CD

White Wolf Game Studio

Troika Games

The way it's meant to be played NVIDIA

powered by source

automex MULTIMEDIA

1072 Budapest, Nagydiófa u. 19., T.: 461-5700 - F: 461-5799
info@automex.hu - www.automex.hu

ACTIVISION

activision.com

vampirebloodlines.com

© 2004 White Wolf Publishing, inc. Vampire: The Masquerade, White Wolf and the World of Darkness are registered trademarks and Vampire: The Masquerade–Bloodlines is a trademark of White Wolf Publishing, inc. Game code © 2004 Activision, Inc. Published by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. Developed by Troika Games, LLC. This product contains Source technology. © 2004 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, Half-Life, Source and the Source logo are trademarks or registered trademarks of Valve Corporation. The NVIDIA logo and the "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

www.
GAME4U
.HU

2004. december